

# EXCALIBUR +

PŘEDPLATÍŠ-LI SI MNE, SLÁVA TOBĚ. NE-LI VŠAK A ČTEŠ-LI MNE, DO ZÁHUBY SE UVRHNEŠ.  
PŘÍLOHA EXCALIBURU 19 PRO PŘEDPLATITELE. VYDÁVÁ PCP, P.O.BOX 414, 111 21 PRAHA 1.

LAND'S OF LORE .....	+1
MARTIAN MEMORANDUM ...	+3
ABANDONED PLACES II .....	+4
BETRAYAL AT CRONDOR ..	+10
THE IMMORTAL .....	+12
SPELLBOUND .....	+14
INSPECTOR GADGET .....	+14
THE COLONELS BEQUEST .....	+15
STRONGHOLD .....	+16

NEPRODEJNÉ!

Nez vůbec začnu něco blekat o tomto novém dungeonu, musím vás varovat před možnými problémy se zdravím. Shnilé člověky před obrazovkami nejsou pro rodiče pohledem zvláště labužný a Westwood productions již svou Kyrandii a Dunou II ukázal, že to s pařbou myslí vážně. Milí milovníci dungeonů, přišel čas zatrhat beholdery a Black crypty. To, co nám SSI předvedlo coby Beholdera III, je ve srovnání s Lands of Lore takový malý černý humor. Jedna jediná pasáž tohoto Westwoodského projektu je třikrát tak větší podivou, než celý Beholder III i s chlupama. V Beholderovi jste museli čekat dlouhé minuty, než se vám na obrazovce objevila sebemenší hlopoust, Lands of Lore pojme nahrávání prostě nezná. Totální animované sekvence s reálnými zvuky, kterými je hra přímo prošpikována, přichází na vaši obrazovku bez jakéhokoli problému. Lands of Lore není dungeon, ale Super Advanced Extra Enhanced Dungeon De-luxe Pro! Euforie, uááá.

Grafika: takhle —) amigáčům polezou oči z důlků. Důkaz toho, že nové grafické módy s vysokým rozlišením v podstatě nejsou tak nutné, protože VGA se svojí škálou barev dokáže udělat divy, pokud jsou grafici schopní. Lands of Lore je graficky jednoznačně nejlepší dungeon z té spousty, ve kterých jsem se ploužil. Celá hra je proložena dlouhými animovanými úseky, které doslova vyráží dech. Pohyb v bludišti je dokonalý, tj. prostředí není trhavé, ale otáčení i chození probíhá zcela plynule. Příšerky se nepohybují po čtvrticích, ale chodí volně, jako v Legacy. Na rozdíl od Legacy však hra nepotřebuje PC 486, protože je dobré naprogramovaná. Budete překvapeni množstvím 3D objektů bludišť, které z různých úhlů vypadají jinak a plynule se zmenšují i zvětšují.

Hudba: takhle se PC se Sound Blasterem přibližuje cédéčku. Kdyby všichni dělali hudbu tímto stylem, nebude třeba lepších audio karet ke hrám. Hudba je zpracována překvapivě inovativním způsobem. Kromě běžných ponurých dungeonovských rytmů uslyšíte i moderně laděné bojové melodie plné bicích nástrojů. Hudby jsou podmanivé a rychle se zapamatují, v podzemních kobkách šírají hrázu.

Efekty: takhle se mají dělat skutečně reálné efekty. Jediné, co k nim mohu dodat je, že jsou v podstatě reálné a to od nich přece očekáváme.

Zábava: takhle se připravují bezesné noci u počítače. Pařba byla šílená, vůbec jsem nespal. A našel jsem (konečně) i některé méně hezké věci. Po několika dnech hraní jsem kdesi na dně dolu nalezl uhlí a zapálil jsem jím kotel ve stroji na čerpání vody. Stroj však chyběla jakási hřídel. Tři hodiny jsem ji hledal a ukládal jsem si při tom pozice. Když jsem radostně přiběhl ke stroji s hřídelí, oheň byl už vyhaslý. A uhlí? Došlo! Málem mě ranila pepka - celou hru jsem jel od znova začátku. A ještě si přídám jeden rýpanec: hra je příliš jednoduchá. Charaktere vůbec neumírají, ostatní je mohou kdykoliv oživit normálním hojením. Málo smrti, nejsme děti, málo černa, přidat!

Animace: Advanced Animations Pro Super.

PS: Celkem je tahle hra až moc dobrá, měli by se na západě uklidnit, jinak pomřeme u počítačů.

(dokončení příše)

ANDREW



Roland's Manor



- sir Roland
- les
- výklenek
- dveře
- tlačítka, zámek
- truhla



Northland Forest

- zámek
- Thugova jeskyně
- přístav
- Draraclova jeskyně
- jezero



Caves Level 1

- les
- schody dolu
- dveře
- plošinka
- jáma
- tlačítka, páka, zámek

## HRA MĚSÍCE

# LANDS OF LORE (BÁJNÉ ZEMĚ)



Thug's Hideout



Caves Level 2



- zámotky
- výklenek
- schody nahoru
- schody dolu
- falešná stěna
- tlačítka, páka, zámek

# HRA MĚSÍCE

Caves Level 4



- výklenek
- ★ schody nahoru
- plošinka
- tlačítko, páka
- zámek
- truhla

Spark  
Heal

rk  
eze

Long sword taken.

Southland Forest

- Draraclovo doupě
- výklenek
- schody nahoru
- ★ schody dolu
- plošinka
- tlačítko, páka, zámek
- falešná stěna
- dveře
- truhla
- jáma

Spark  
Heal  
Freeze  
Fireball  
Lightning

Vaelan's Cube taken.

Spark  
Heal  
Freeze  
Fireball  
Lightning

You males are pathetic weaklings, unable to defeat even the youngest of my warriors in single combat!

Název hry: Lands of Lore

Firma: Virgin - Westwood

Rok výroby: 1993

Týp hry: dungeon De luxe

Na počítač: MS-DOS

Obtížnost: normální

Originalita 79 XXXXXXXXXXXXXXXXX

Zábava 90 XXXXXXXXXXXXXXXXX

Prostředí 87 XXXXXXXXXXXXXXXXX

Grafika 93 XXXXXXXXXXXXXXXXX

Hudba 95 XXXXXXXXXXXXXXXXX

Efekty 89 XXXXXXXXXXXXXXXXX

**EXCALIBUR** verdikt: 89%

Poznámka: Tahle věc by si zasloužila ZLATÝ EXCALIBUR za zpracování a hudbu.



Upper Opinwood



- bažina
- doly
- bariéra

- výklenek
- truhla

Gorkha Swamp



- les
- les
- Fletcher
- kapitán
- věštkyně
- kovář
- jáma
- truhla

## ZEMĚ:

Na mušku jsem si tentokrát vzal trochu starší, ale docela hranou textovku od Access software. Je to celkem třetí návod na jejich adventure po Amazonu a Countdownu. Zbývá nám tedy pouze návod na Mean Streets, Accessovskou prvotinu, ale bude lépe, když nám tento návod pošlete spíše vy, jelikož my jsme tuto hru nikdy neviděli. Takže, kdo má zájem, oprášte dvoletý prach z vašich her a nainstalujte si Martian Memorandum, na kterém jste si před lety možná vylámalí zuby.

Nejdříve poberte základní výstroj z vaší kanceláře: pistoli, náboje, sadu paklící, příruční počítač Comlink a zásilkou s penězi. Jeďte do budovy společnosti Terraform, sekretářce odpovězete volbou 1 a projdete (GO TO) do Marshallovy kanceláře. Marshall, aby představený firmy Terraform upravující planetu Mars k budoucí kolonizaci, si vás najme na detektivní pátrání po své zmizelé dcerě Alexis. Opusťte kancelář směrem vlevo, tlačítkem otevřete (MOVE) dveře vlevo od sekretářky a vstupte do umývárny. Odsuňte ručník a seberte spadlou výrobcu se zeptejte si opět promluvte se sekretářkou, která s vámi večer ráda půjde (nejenom) na skleničku, když jí náušnice předáte (OFFER). Použijte počítač Comlink a své sekretářky se zeptejte na všechna dosud zaznamenaná fakta, dozvěte se pár adres a jiné zajímavé informace. Až si odbudete tyto zmatky se sekretářkami, jedete do domu unesené Marshallovy dcery Alexis. V jejím pokoji se podívejte na malý papírek na podlaze, odsuňte pravou část postele, otevřete schovanou bedničku a podívejte se na její obsah. Mimochodem, milovníci schovaných bedniček a truhel mohou výskat, jelikož jich autoři do této hry nacpalí tolík, že můžeme mluvit o fiktisu na bedničce.

Dále jeďte k Jackovi Sparrow a na jeho otázky odpovídejte 3,1,1,1,1. Nabídněte mu peníze, za které vám přenechá prázdný film do fotoaparátu. Jeďte domů, Comlinkem se zeptejte na TMS, ze stolu vezměte čočky (Lens) a z kabinetu fotoaparát. Foták připevněte na stojan u okna a vložte do něj prázdný film. Tlačítkem, které se nachází vlevo od kabinetu, vysuňte rolety a podívejte se do fotáku. Šípkami nasměrujte objektiv o jedno okno dolů a o dvě doprava. Až se objeví žena a dva muži, udělejte pár fotek (Shoot photo). Hotové fotky seberte ze země a jděte za kamarádkou Alexis Chantal Vargas. Odpovězte 2,2 a ukažte jí fotografie - trochu změkne. Zeptejte se jí na Alexis, na Maldenu a na Marshalla. Nyní se vyděte za Maldenem a na jeho otázky odpovídejte 2,2,1,1,2. Znovu jeďte za fotografem Sparrowem a zeptejte se na Logana a na pochybnou firmu Galactic pictures. A teď přichází čas na vaše rande s Marshallovou sekretářkou, jeďte tedy do luxusní restaurace v Plaza hotelu.

Projděte pravými dveřmi, vezměte růži a zapalte prodařáčce. Projděte 2x doleva a Rhondu sbalte odpovídáním 1,1,2,3, nabídněte růži, 1,2,1. Po veselém večeru se zeptejte se na Marshalla, na Galactic pictures, na Logana a hlavně na Callabera. Jeďte k Callaberovi a zeptejte se ho na Logana a na Andrettiho (zápletka se zamotává). Dostanete film, který jděte ukázat detektivovi Maldenovi. Bude mít radost a poradí vám adresu podezřelého Fedora, o kterém se zmínil Callabero. Vydejte se tedy za panem Fedorem. Okolo červeného radioaktivní louže opatrne projděte doprava a otevřete malá čtvercová dvířka v jednom z automobilových vraků. Seberte antiradiační gumáky. Z domku vpravo vezměte žebřík a použijte ho na

Fedorův přívěs. Vylezte na střechu a dírou se spusťte dovnitř. Seberte nůž a z pravého šuplíku vytáhněte pokrm pro kočky. Pročtěte si rozházené noviny a Comnetem si nechte poslat bližší informace o Stantonově expedici. Odsuňte modrou skříňku, protrhněte tapety za ní. Dveřmi vpravo vyjděte ven, vylezte ke kočce a dejte jí žrádlo. Po kočce dírou a psoví oknem otevřete dvířka v přístřeku donedávna hlídaného psem a přehozeném páky vypněte generátor. Uvnitř v přívěsu nyní otevřete sejf, prohledejte ho a všechno poberte. Jedna trochu zamotanější partie je za vámi.

Jedete na místo vraždy Marshalla, o kterém vám přišla zpráva Comnetem. Posuňte kýbl v pravé části obrazovky, nalezenou dýku dejte polodovi. Nezapomeňte sebrat klíče ležící u mrtvého. Jeďte do budovy společnosti Terraform. Vstupte do Marshallovy kanceláře, pohněte levým

(pomůže vám heslo ze zdi). Vedle pravého schodiště seberte ze země malou kartičku, otevřete dvířka vedle vás, čímž odhalíte toaletu. Počkejte, až odejde muž, otevřete kabinku, ze které vyšel a seberte plán ventilačního systému (Blueprints). Vaši profesionální inspekci toalet můžete zakončit prozkoumáním síťky nad umyvadly. Naše další cesta vede do elektrárny Power Plant. Titerným tlačítkem ze sítěky miniatuře otevřete levé dveře, vstupte do kanceláře a potajmu vytáhněte kartu z kapsy pověšeného pláště. Promluvte si s panem Ferrisem, titerným tlačítkem si otevřete dveře a zpět do chodby. Do ochranného zámku u pravých dveří vložte Ferrisovu kartu. Projděte dveřmi. Na zemi se na vás usmívá francouzský klíč, seberte ho. Stoupněte si pod pohyblivý magnet a v příhodném momentě na něj fr. klíč použijte - budete vytáženi vzhůru. Jděte dopra-

se pomocí skateboardu vratě do kanceláře, otevřete větrací šachtu a vlezte dovnitř. Pomoci mapy Blueprints se vymotejte ven (trochu zmatený systém, že?).

Po této zdraví akci se ihned vydejte za Percivallem, kterému udělá mu radost Marker z Dickova trezoru. Vypojte se na zajímavé osoby, hlavně na Alexis a na Castra. Vratě se před Casino a čekajte. Zanedlouho vyjde ze dveří podezřelý chlapík a zmizí v uličce mezi domy. Rychle za ním, ale opatrne - hned se schovaje za trubku v levé části obrazovky. Jakmile se rozhlédne, je vzduch čistý. Běžte za ním a do dveří. Prokecujte dvojhlavce, zeptejte se hlavně na Deacon a na Bloodwortha. Nyní se vydejte za Michelle, vyptat se na Nathana a na záhadný kámen Oracle stone, okolo něhož se celý příběh evidentně točí. Jeďte na stanici Outpost za dělníkem Nathana. Pozdě. Prozkoumte jeho tělo, otevřete dveře vlevo a seberte dýchací přístroj Rebreather. Vpravo od těchto dveří jsou některé nástroje, které se budou také hodit, nakonec seberte ještě létací přístroj Jetpack. Jeďte k truhle vpravo; než ji vás otevřete raději si hru uložte. Z truhly

# MARTIAN MEMORANDUM

obrazem a klíčky odemkněte malý sejf. Prohledejte ho a Comlinkem se zeptejte na pana Barkleye. Vydejte se na cestu do Afriky za Loganem. Po cestičce v džungli se dejte doprava, couvněte a seberte spadlé dřevo. Za chvíli dorazíte k bažině proložené mnoha podezřelými kameny. Dojděte na kámen, který se nachází pod dolního okraje obrazovky a poté příkazem GO TO skákejte po kamenech podle tohoto klíče: 2x doprava, nahoru, doprava, šikmo nahoru-doprava, 2x doprava, šikmo dolů-doleva, dolů, doprava, šikmo dolů-doprava a doprava. Po této hopsačce brzy narazíte na další svízel. Cesta je přerušena jámou s ostrým bodáky. Položte přesní nalezenou kládu a přejděte na druhý konec. Na konci cesty vstupte do domku a trochu se rozhlédněte. Seberte lopatu, odsuňte záštěnu a prozkoumtejte Loganovu mrtvolu. Z krku mu sundejte klíč, odemkněte jím truhlu nalevo od sprchy a podívejte se dovnitř. Comlinkem si posvíte na Lowella Percivala. Opatrně otevřete kabinet vlevo, rychle zastřílejte hada revolverem. Přečtěte si zprávu na papírku. Venku před domem vykopejte lopatou místo vpravo od jámy. Otevřete nalezenou bednu a prohledejte obsah. Projděte cestou zpět doleva a odletěte do základny teroristů Smugglers Base.

Jakmile se objevíte na scéně s teristy, stůjte jak solný sloup. Tiše seberte kámen u vašich nohou a hoďte jej na hliněnou nádobu vpravo. Až stráž odkráčí prohlédnout podezřelé místo, proběhněte brankou. Rychle do pyramidy, kde se schovajte za bednu naproti vchodu. Jakmile odejde terorista, běžte k malému stolku, poberte bedny s jídlem a popadněte dálkové ovládání. Ovládání otevřete bednu naproti vchodu, která poslouží jako dobrý úkryt (GO TO...bedna). Poletíme na Mars, juchú!

## MARS:

Na Marsu neztrácejte čas lelkováním, rovnou projděte do uličky mezi kasinem a barem. Odsuňte latku u pravé stěny a podívejte se na nápis. Z hlavní ulice vstupte do kasina Big Dicks

va, kde z bedny vyberte nástroj Allen wrench a létací skateboard známý Hover board. Naše další zastávku bude Aerobics academy. Promluvte si s Jane Mansfield. Otevřete a prolezte její kabelku, která se nachází pod pultem u okna. Jeďte k Jane domů, podívejte se, co nám holčička skrývá. Otevřete skříňku vpravo od obrazovky, prohlédněte nalezenou kabelku - vida, je Alexis!

Zpod polštářků na pohovce vytáhněte dopis, pohněte šedým panelem na stole a příkazem LOOK se podívejte na obrazovku, je to důležité pro získání adresy chrámu martanského kultu! Zpět v posilovně ukažte Jane nalezený dopis, bude muset promluvit. Pečlivě se vypojte na Marshalla, Alexis a na Ericsona. Jeďte za Ericsonem a zeptejte se ho na Dicka Castra. Aby shonu nebylo dost, rozjedete se rovnou za doktorem Barkleyem. Pan doktor není ve své kanceláři, takže se můžete trochu porozhlédnout: prozkoumte a vezměte červenou krabičku s přípravky pro dočasnou změnu tváře. Barkleye pořádně vyslechněte, sdělí vám důležité informace hlavně o Marshallovi. Odeberte se za Percivallem, který vás pošle pro tajné dokumenty ukryté v trezoru kasina velkého Dicka. Jeďte tedy tam. Chodbou se dejte doprava a vstupte do dveří nadepsaných „Office“. Budete chyceni gorilami. Velkému Dickovi se ale spořádají na chvíli vykrotíte odpovídáním 1,1,2. Zanechají vás v místnosti osamotě, čehož musíte využít. Až do opuštění kasina nyní jednejte rychle, jelikož Dick se zanedlouho vrátí, což znamená konec veškerého úsilí. Ze stolu seberte kartu k trezoru, pohněte lampičkou nad obrazem. Vstupte do vzniklého otvoru. Přichází čas na všechny vykrajení trezoru:

Před podezřelou podlahou s lasery použijte létající skate Hoverboard a uložte si pozici. Zmatkem laserů prolétněte doprava k sejfům. Postavte se čelem k bezpečnostnímu zařízení vlevo od trezoru, vložte do něj kartu z Dickova stolu a použijte doktorův Facial kit na změnu tváře. Ze sejfu musíte vybrat tři věci: peníze, Stantonovo memorandum, Marker. Rychle

vyberte kartu, běžte k ohniště a rychle použijte Jetpack na oheň.

Jeďte do chrámu (Temple). Vstupte dovnitř. Pohněte oběma zrcadly a strčte do tyče opírající se o levý sloup. Promluvte si s Deacon o všem možném, hlavně o Marshallovi, Alexis, Oracle stone, Deacon. Jeďte do tábora vyvražděných kolonistů (Colonists camp). Seberte nádobku s kyselinou HCL2, vpravo odsuňte plát plechu a vezměte rezonanční vidlici (Fork). Jeďte k Ericsonovi a zeptejte se na adresu Coopera. Coopera navštívte, vyslechněte ho, nezapomeňte se zeptat na Dangerfielda. Jeďte do jeskyně Cave, kde na vás čeká klasický závěrečný úkol: vysvobodit Alexis a utéci z padouchova doupěte. Na konci chodby odemkněte dveře k kartou Interlock z vyvražděného tábora. Vstupte dovnitř. Pohněte oběma zrcadly a strčte do tyče opírající se o levý sloup. Promluvte si s Deacon o všem možném - objasní vám celý příběh. Z výklenku vpravo vyvráťte tyč držící šaty a rozbití s ní zazděný kus stěny u dveří. Plech pod malou vyleptejte kyselinou a stiskněte tlačítko. V kleci seberte šroub (Bolt) a promluvte si s Alexis 1,1 a 1,2,1. Stáhněte podprsenku z ramene dívky a použijte ji na kontrolní panel. Dále použijte rezonanční vidlici na sklo chránící kámen Oracle. Kámen popadněte a odjedte autem vpravo. Gratulace nejsou nic moc, ale takových tu už bylo...

ANDREW

Název hry: **Martian Memorandum**

Firma: Access software

Rok výroby: 1991

Typ hry: adventure

Na počítač: MS-DOS

Oblastnost: vysoká

Originalita: 66 XXXXXXXXXXXX

Zábava: 66 XXXXXXXXXXXX

Prostředí: 71 XXXXXXXXXXXX

Grafika: 79 XXXXXXXXXXXX

Hudba: 77 XXXXXXXXXXXX

Efekty: 65 XXXXXXXXXXXX

**EXCALIBUR verdikt: 71%**

Poznámka: Mnoho společného s filmem Total Recall.

# ABANDONED PLACES II

## The Crypt, level 1 a 2

Vzhledem k tomu, že hra ABANDONED PLACES II je velice rozsáhlá, časem značně zdlouhavá a její mapování složitě, rozhodli jsme se (tzn. já jsem se rozhodl) tentokrát zveřejnit kompletní mapy na tuto hru. Věřte mi, že mapování nebylo snadné a dalo mi opravdu, ale opravdu hodně práce. Tak si toho važte!

Pokud jde o hru samotnou, jistě je vám dostačně známo,

že tato patří mezi hry velice snadné, snad i jednoduché.

Jediný problém tady spočívá v mapování a i tento zádržel dnešním dnem zveřejnění map odpadl. Proto pokládám za zcela zbytečné

vzít vám i tu poslední radost ze hry a provádět vás po bludištích krok za krokem, vysvětlovat funkci spínačů a upozorňovat na nebezpečné potvůrky.

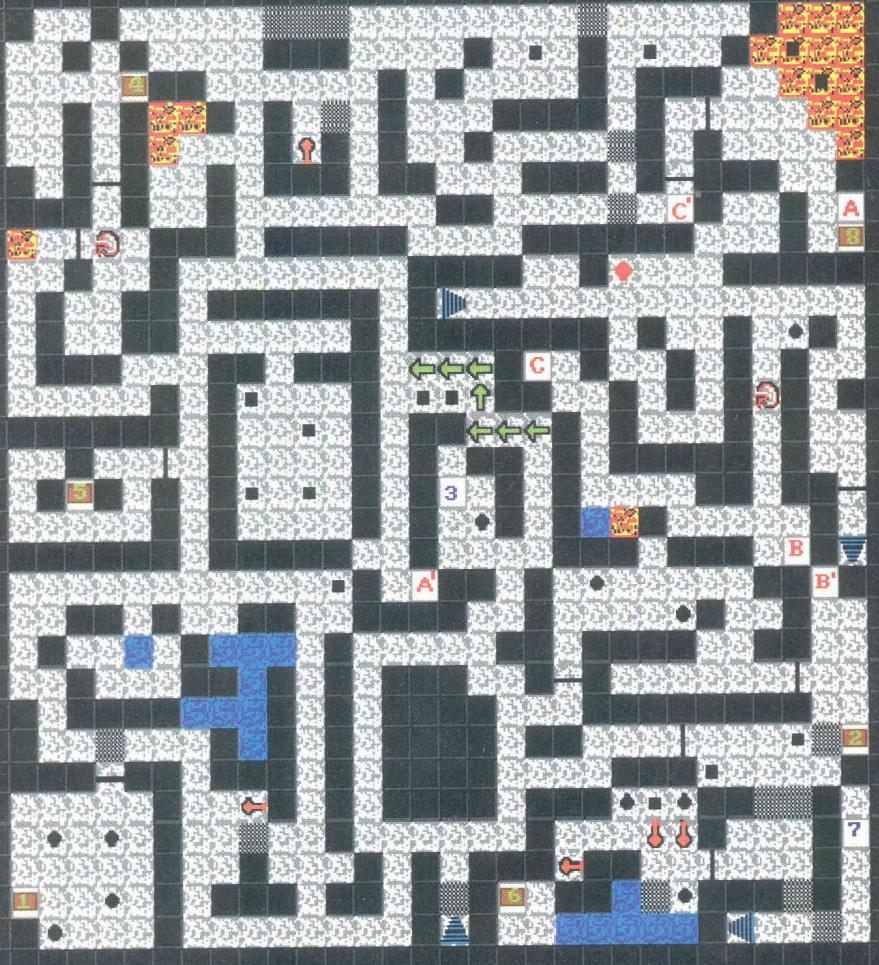
Musíte se spokojit „pouze“ s informacemi o struktuře bludiště a poloze předmětů.

Cestu k cíli snad s takovou-

to pomocí již najdete sami.

Pro větší přehlednost (a z lenosti - red.) budu názvy předmětů uvádět v anglickině a občas si vyjmenování obsluh truhlic trochu zkrámit (místo vyjmenování různých druhů potravin napišu jídlo, občas vyměním zbytečné harampádi atd.).

Upozorňuji také na fakt, že bludiště je mnohdy mírně nelogické; schody a propadaliště někdy fungují jako teleporty, a tak po schodech „sejdete“ pouze na jiné místo stejného podlaží. Proto se nedivte, že dvě úrovně jsou někdy na jediné mapě. Já za to nemůžu - to ICE (International Computer Entertainment).



N

Hlava první: Elixír  
Úkolem první části je najít Elixír a zachránit umírajícího Mistra. Je to celkem snadné.

- 1 - torches, rope, club, short sword
- 2 - buckler, Quarter-staff, burning oil, malachite
- 3 - darts, burning oil, scroll of globe of water
- 4 - scroll of meteor swarm, scroll of magic missile
- 5 - silver ring, short sword, food
- 6 - scroll of globe of water, scroll of fireball, staff of water, long sword, leather armor
- 7 - small golden key, potion of healing
- 8 - mace, club, burning oil, blue quartz

## The Crypt, level 3

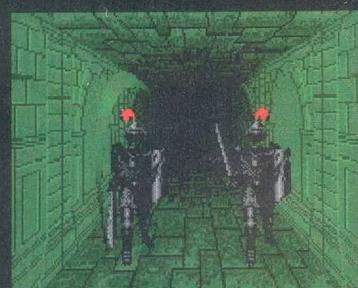
Cestu k cíli snad s takovou-

to pomocí již najdete sami.

Pro větší přehlednost (a z lenosti - red.) budu názvy předmětů uvádět v anglickině a občas si vyjmenování obsluh truhlic trochu zkrámit (místo vyjmenování různých druhů potravin napišu jídlo, občas vyměním zbytečné harampádi atd.).

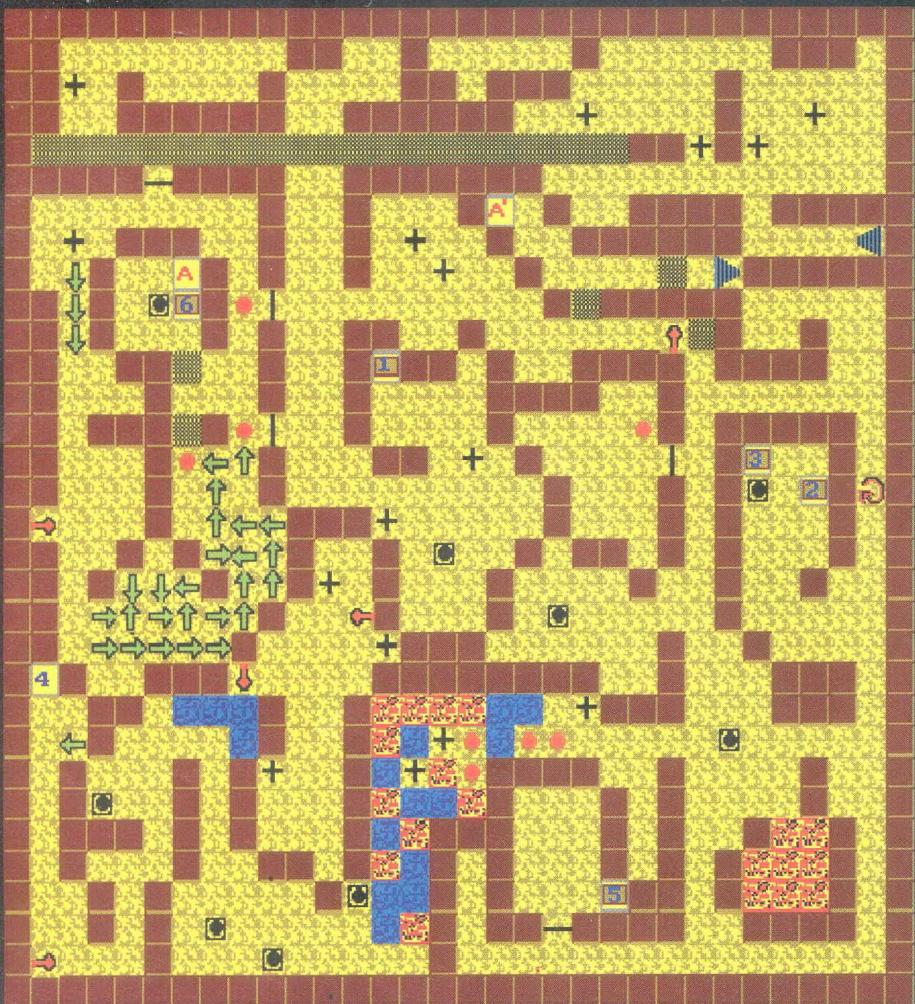


N

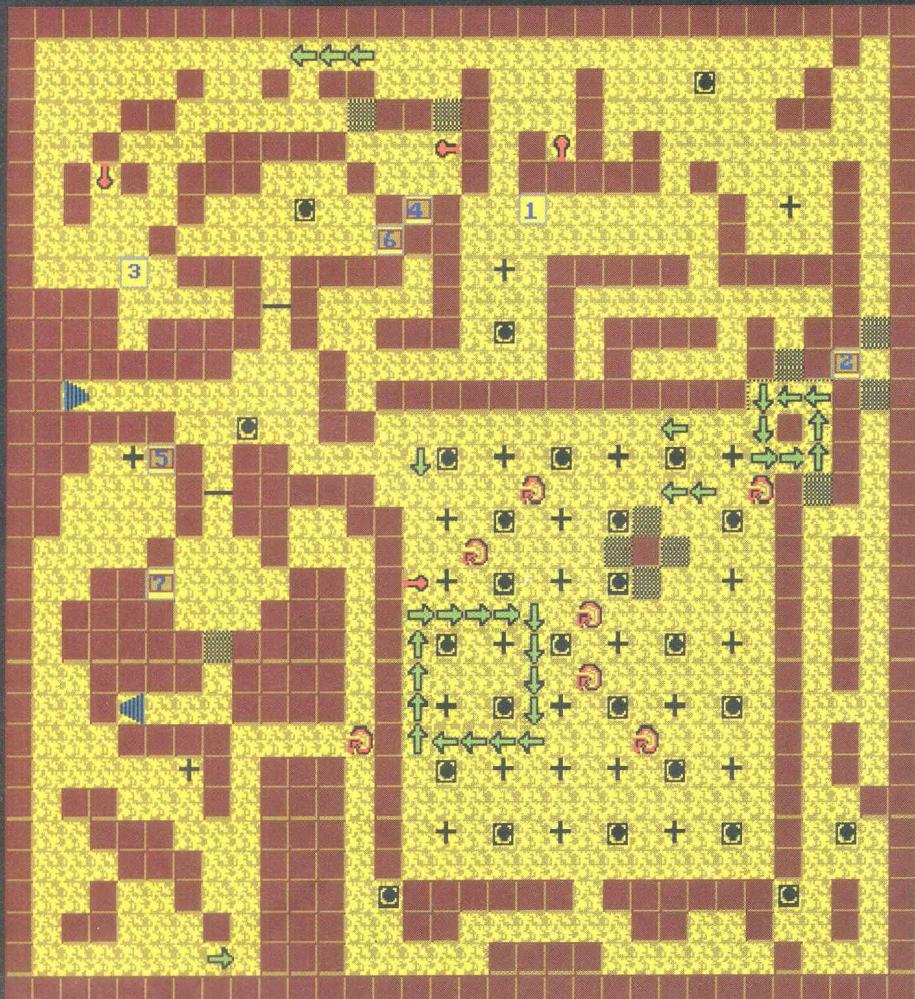


- 1 - drahokamy
- 2 - Quarter-staff, rope, burning oil, gold
- 3 - drahokamy
- 4 - torches, broad sword, burning oil
- 5 - fine leather armor
- 6 - metal helmet, torches, rope
- 7 - po zabití potvory zůstane small golden key
- 8 - po zabití potvory zůstane large golden key
- 9 - metal helmet, boots, armour, chain mail
- 10 - svity, small statue
- 11 - Elixir of health, wand of magic missiles, silver ring

## Trpasličí doly, level 1



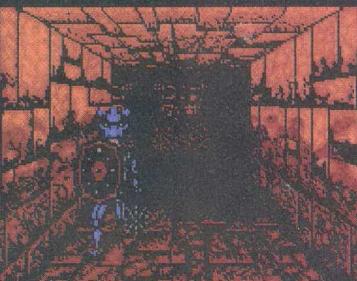
## Trpasličí doly, level 2



### Hlava druhá: Dobelal

Až uprchnete z krypty, dejte se na jih, projděte městem, ve kterém prodejte získané předměty a v jižní zemi sestupte do trpasličích dolů. Vaším úkolem není nic jiného než najít legendární trpasličí štíť Dobelal, který vám pomůže zdolat zlého Pendugmalhe. Cesta bude dlouhá a trpasličí houževnatí. Tak do toho!

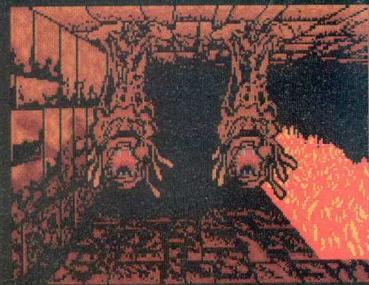
- 1 - drahokamy
- 2 - rope, burning oil, short sword...
- 3 - jídlo
- 4 - trpasličí mají small golden key
- 5 - torches, daggers, scimitar
- 6 - wand of magic missiles, kouzelné svitky...



- 1 - chain mail, medium shield, battle axe
- 2 - throwing axe, silver ring, chain mail, warhammer
- 3 - strážce má medium silver key
- 4 - shield of missiles, spider poison, dart pf the wyvern
- 5 - scroll of magic missile, potion of healing
- 6 - wand of missiles, rope, malachite
- 7 - drahokamy, small statue, potions of healing

# ABANDONED PLACES II

Třpasličí doly, level 3



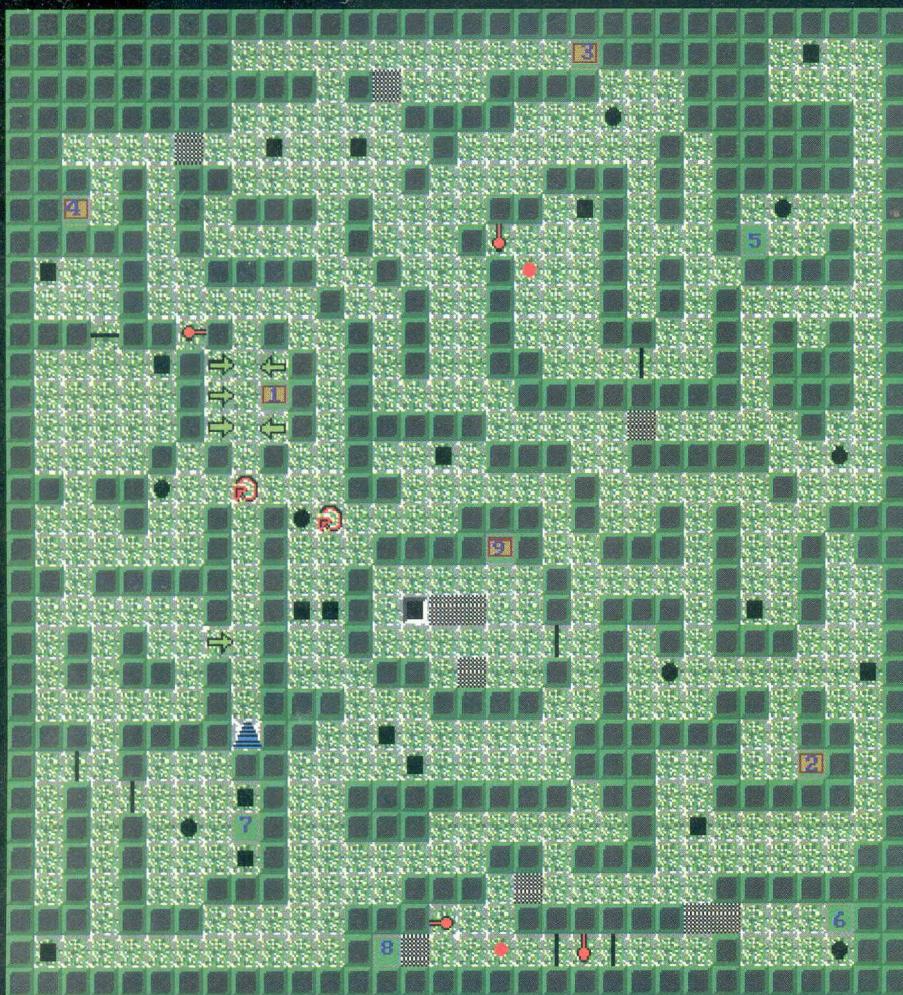
- 1 - small golden key
- 2 - chainmail of the bear
- 3 - ball of flames
- 4 - strážce má small golden key
- 5 - jídlo, torches
- 6 - robe, bronze key, silver ring
- 7 - small golden key
- 8 - necklace of attack, necklace of protection
- 9 - jídlo
- 10 - jídlo, medium stone statue

Třpasličí doly, level 4 a 5



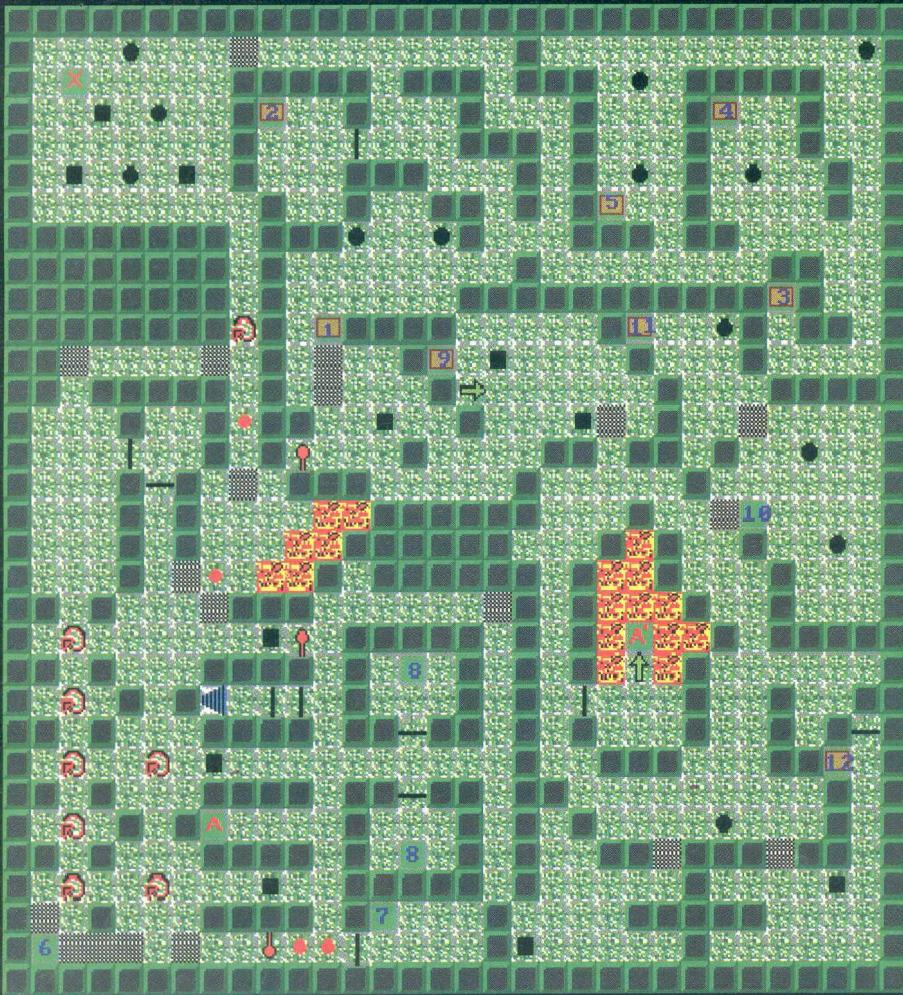
- 1 - potvory mají Ivory key
- 2 - longsword
- 3 - potvora má longsword
- 4 - longsword, old cowl, metal helmet, robe
- 5 - longsword, buckler, chain mail, metal helmet
- 6 - large golden key
- 7 - truhlu odemknete pomocí large golden key, uvtíř jsou drahokamy a magic sapphire
- 8 - necklaces, rings, longsword, jídlo

## Črpasličí stoky, level 1



Další cesta, která spojuje doly se starobýlými štolami, vede skrz odporně páchnoucí zelené stoky. Kromě zápachu nebrání v postupu skoro vůbec nic.

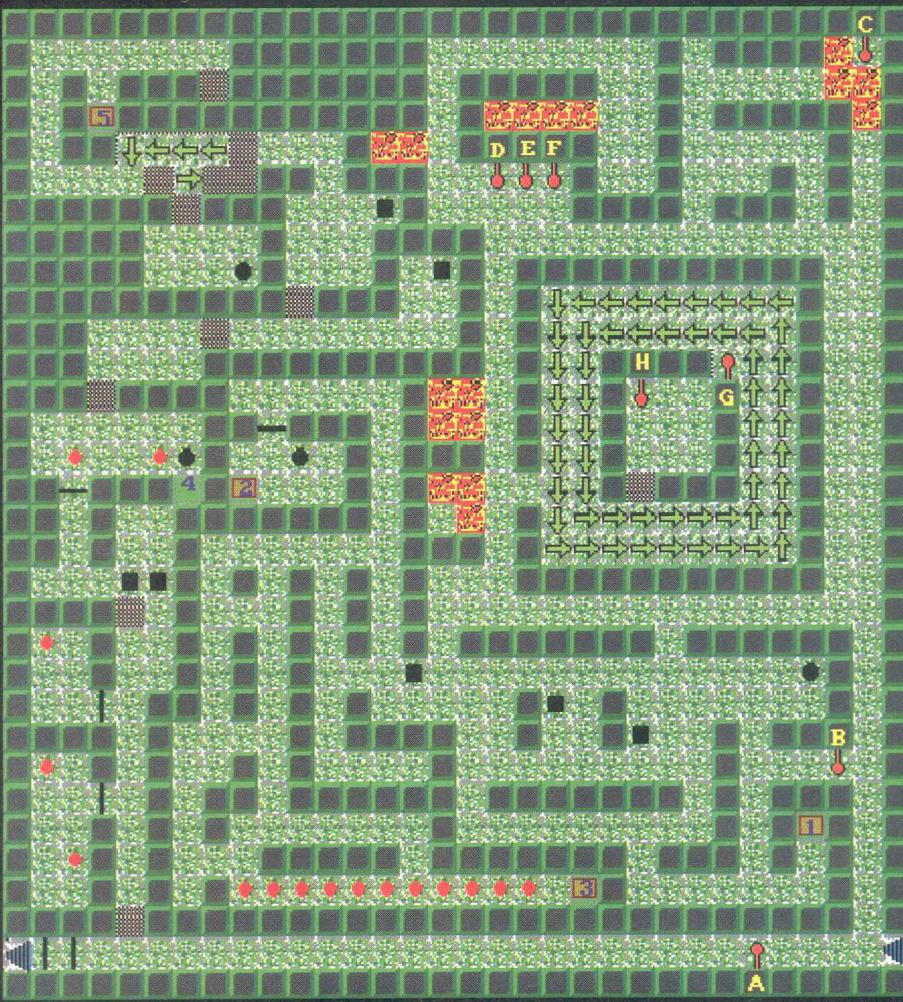
## Črpasličí stoky, level 2



1 - jídlo  
 2 - jídlo  
 3 - Hammer of the Dwarvenkind  
 4 - jídlo  
 5 - jídlo  
 6 - Ivory key  
 7 - Sword of mercy, jídlo  
 8 - spider poison  
 9 - wands, svitky  
 10 - potvory má small golden key  
 11 - truhlu otevřete pomocí small golden key a uvnitř najdete Magic Jacinth  
 12 - torches, spider potion

# ABANDONED PLACES II

## Trpasličí stoky, level 3



- 1 - Helm of dwarves
- 2 - jídlo
- 3 - Axe of Axes, wands, bracers
- 4 - potvora má medium silver key
- 5 - drahokamy

## Starobylé trpasličí doly, level 1



V poslední části trpasličích sídel snad již konečně najdete ten prokletý (vlastně kouzelný!!!) Dobelal.



- 1 - lektvary, burning oil
- 2 - jídlo
- 3 - truhlu otevřete pomocí small golden key a nejdete Sword of the Lovely, medium stone statue, enchanted blade
- 4 - plate mail
- 5 - jídlo
- 6 - strážce má Ivory key
- 7 - jídlo
- 8 - small golden key

# ABANDONED PLACES II

## Starobylé trpasličí doly, level 2 a 3



### Hlava třetí: Kuhalk

Náplní třetí a poslední části je výprava daleko na sever, do věže čarodějů. Na konci této výpravy čeká nejen kouzelný meč Kuhalk (který k vám mimo chodem bude často mluvit, což já osobně nechápu...), ale i starý Pendugmalhe, zlý čaroděj, se kterým budete muset nadobro skoncovat. Tak hurá na něj!

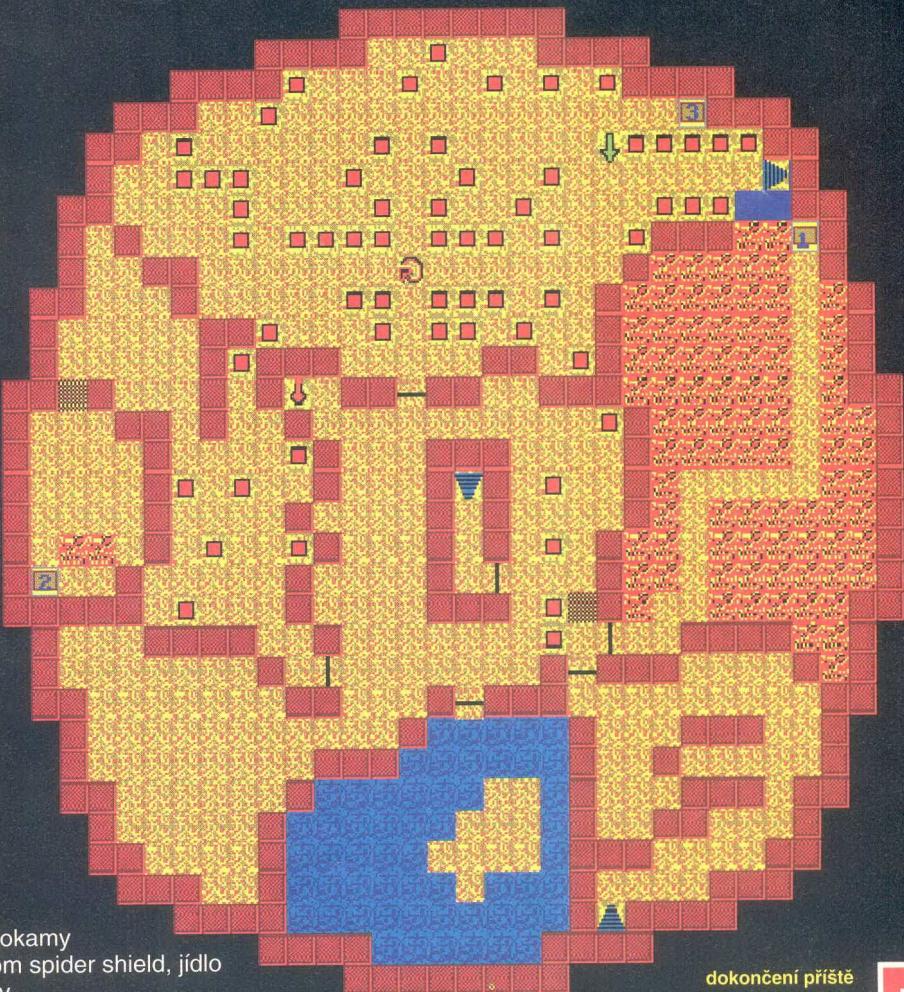
- 1 - jídlo
- 2 - stráž má medium silver key
- 3 - truhla se zlatem zamčená na medium silver key
- 4 - jídlo
- 5 - jídlo
- 6 - full plate armour
- 7 - torches
- 8 - jídlo, gold, metal helmet
- 9 - postupně spínajte spínače pod falešnými zdmi a od mrtvých stráží ziskejte Steel key
- 10 - DOBELAL, THE SHIELD OF ATTACKING (u stráží v místnosti najdete také nejrůznější užitečné předměty, a tak je raději všechny побijte!)

## Abandoned places II

### VÝSVĚTLIVKY K MAPÁM

	Podlaha
	Stěna
	Falešná stěna/pohyblivá stěna
	Voda
	Ohň
	Dveře
	Spínač na stěně
	Spínač na zemi
	Spinner
	Posunovač
	Sloup
	Jáma
	A A' Teleport odkud/kam
	Truhla
	Schody

## Tower, level 1



- 1 - zlato, drahokamy
- 2 - Buckler from spider shield, jídlo
- 3 - Drahokamy

dokončení příště



## Kapitola II

Jděte k vesnici Darkmoor a poté k městu Malac Cross. Před Crossem na vás čeká pět černých vrahů, kterým se můžete vyhnout, budete-li postupovat podél jižních kopců. Ve městě si v hospodě pokejte s kuchařem a jděte směrem k vesnici Lyon. Můžete se stavit v dračím dopředu na jih od cesty a pojeti si o své budoucnosti. V Lytu si promluvte se všemi lidmi a dozvítě se, že James má dvojníka. V okolí Lytu jsem také potkal výborného učitele pálení zámku, jehož lecku budete později opravdu potřebovat. Vratte se zpět ke kuchaři do Crossu a na dvojníka se zeptejte. Pošle vás zpět do Darkmooru, kde dvojníka najdete schovaného v kolně. S jeho vzkazem se vrátíte do Krondoru a výříte jej zloději hlídajícímu vchod do stok - dostanete klíčový předmět této kapitoly pečeť Guilds Seal. Vydějte se na pouť do vesnice Sloop. Město Silden se vyhnete velkým obloukem, jelikož tam zuří mor, kterým byste se okamžitě nakazili. Před Sloopem pobijte několik rusek a zbojníků a souštěďte se na otevřání truhel. Ve Sloopu si promluvte s lidmi a jděte do města Romney, s pečeťí vás nechají vstoupit.

## Kapitola III

Promluvte si se všemi lidmi v Romney a vrátte se do Sloopu. Najdete obchodníka Waylanderu v jednom z jižních domků a osvobodíte ho. Jeden z domků severních je obýván farmářem, který se zmínil o otráveném pivu před masakrem v Romney. O otráveném pivu si promluvte s Waylanderem (nachází se stále ve svém domku). Pokračujte ještě o něco jižněji a přiblížte se k farmě mezi dvěma poli, kterou jste mijeli při cestě na sever. Počkejte na noc a přiblížte se k domku zezadu zprava. Projděte pasti a promluvte si s Arliem. Za usmíření spolu si jděte vyzvednut odměnu do Rommey, počemž se vydějte na sever. Mužům za mostem odpovězte Ne, ne, projděte vesnice Prank Stone a pokračujte do pevnosti Kaval Keep. Z vesnice Prank Stone vede malá cesta ke kouzelnému obelisku, kterého se ve vlastním zájmu nedotýkejte. V pevnosti si promluvte s hrabětem a s hospodským a venku před městem vyslechněte dceru hraběte.

Mezi Prank Stonem a Keepem se rozkládá šíří plán, na jejímž východním konci pobijte spiklence ukryté ve stodole. Ve východním cípu údolí je také schovaný výborný obchod s kouzly, kde jsem si koupil dobré kouzlo Unfortunate Flux. Na cestách těmito plánem budete často umořeni a zraněni, kdykoliv se vás můžete levně vyspat v hospodě před odbokočkou do Kaval Keepu. A prohledáte pláně, jděte na sever od vesnice Rush. Před zdejším chrámem zvaným Kahooli položte všechno jídlo a vyspěte se. Hlavou do chrámu vstupte a promluvte si s představeným. Vratte se na jih po hlavní cestě. Na jižním konci vesnice Rush potkáte Navona Sandau, kterého představeným chrámu označí za vůdce černých vrahů: zabít, prohledat a vzít klíč Cellar key. Ve zdejším obchodě můžete nakupovat klíče. Pokud je ještě nemáte, kupte si klíče Virtue key a Guildis Thorn. Klíč Guilds thorn se vám bude hodit v následující kapitole, ale bude možné se bez něj obejít. Ve zmíněném krámu také můžete nakoupit diamanty. Ano, říkám nakoupit namísto prodat, jelikož na začátku čtvrté kapitoly vás obrou o všechny peníze, ale věci vám nechají. Vyměňte si tedy peníze za diamanty podle hesla „schovat prachy do zlata“.

Na jih od vesnice Rush nyní prozkoumejte studnu u cesty (Virtue well) a odemkněte ji klíčem Virtue key. Ve studně naléznete Kings peace, se kterým se vydějte na jih. Kousek severně od Prank Stone odbokočte k velkému vodopádu. Na obrázku vodopádu podržte cursor, až se změní na Enter. Vejděte do skrytého podzemí. Najdete pokoj Navona (po cestě se musíte přehoupnout pomocí lana přes díru), odemkněte ho klíčem Cellar key a vstupte. V další kapitole s vámi již nepůjde James, takže některé důležité věci je záhadno předat Gorathovi. Otevřete bednu kódem DARKNESS. Demo.

## Kapitola IV

Úkolem této kapitoly je utéci s Gorathem a Owynem ze severní země. Nejdříve vás musíte utéci z podzemí Delekhanova města. Od mrtvých stráží si poberte své věci a odemkněte východní dveře klíčem Guildis thorn, pokud jej nemáte, musíte vypáčit dveře severní a v místnostech za nimi tento klíč najít. Za zmíněnými východními dveřmi po chvíli naleznete klíč Interdict, kterým v počáteční hale odemkněte dveře jižní. Následuje rozsáhlé bloudění kobkami a mnichem bojů. Dávejte si pozor na zásoby jídla, dostatek lan a loučí. Za nějaký

čas se dostanete do vyššího patra podzemí, které je už docela malé - brzy budez dungeonu venku. Na obrázku města Sar Sargoth si prohlédnete lebku, přečtěte si pergamen a vezměte diamant. Obelisk Nalars rib, o kterém se ve zprávě piše, nalezněte jižně od města schovaný ve skupince stromů. Vložte do něj diamant a vydějte se na západ (akce s obeliskem není bezpodmínečně nutná). Navštívte hospodu ve městě Armanga a promluvte si s Irinelym. Požádá vás o zachránení jeho bratra Obkhara ze zdejších naftových dolů. Vysvobození bratra není nutné, avšak můžete to zkoušet. Mě se to nepovedlo, jelikož jsem neměl dostatečně vysokou zkušenosť lámání zámku. Doly se nachází severovýchodně od Armangaru. Jděte po jižním břehu řeky, až narazíte na most. Přejděte a nechte se zavřít do dolů. Uvnitř nezapalujte louče, jinak vyletíte do povětří. Zakouzlete raději světlo magické. Obkhár se nachází severovýchodně od vchodu do podzemí. Utéci musíte podzemní řekou s nasazenými plynovými maskami. Masky se pravděpodobně nachází v zamčených bednách, ale já jsem je ani po velkém úsilí nedokázal vypáčit. Tak nebo tak, doly můžete vynechat.

Vydějte se dále na jih. Minete Armangar a dostanete se k průsmyku do jižních zemí. Most je však hladký bojovníky požadujícími heslo. Heslo sice nemáte, ale nyní se na něj již můžete ptát. Vratte se k Sar Sargothu a pokračujte na východ. Jižně od vesnice Caern a západně od následujícího rozcestí musíte nalézt domek kouzelnice Cullich. Je poměrně skrytý za skálou a z stromy, takže doporučuji používat dalekohled. Cullich naučí Owyna kouzlit mámení zraku zvané „And the Light shall lie“. S tímto kouzlem se vrátíte na západ k vesnici Harlech. Nežli se přiblížíte k domkům, zakouzlete mámení zraku, ale pozor: kouzlo vydří pouze několik kroků, po chvíli je musíte vždy zakouzlit znova. Ve vesnici najdete Moreaulfa, který vám řekne tajné heslo. Heslo řekněte bojovníkům hlídajícím most na jihu, přejděte, pobijte zbojníky a pokračujte na jih. Po chvíli potkáte muže, který vás dovede do představeného.

## Kapitola V

James, Locklear a Patrus v této kapitole musí pomáhat hraběti Martinovi a baronu Gabotovi bránit pevnost Northwarden. Nejdříve jděte do Northwardenu a promluvte si s Gabotem. Dále najdete Martina u cesty jižně od pevnosti. Tento hrabě vám nyní bude dávat úkoly, ježich splnění mu budete hlasit, abyste dostali další úkoly. Martin bude stát vždy na stejném místě, takže si zapamatujte okolí. Prvním úkolem bude otrávit jídlo ve třech bednách západně od cesty kousek od Martina. Jed Coltari poison si můžete koupit ve zdejších obchodech, já jsem ho našel v mřížovém bojovníku ležícího směrem k vesnici Dencamp on the Teeth. Odpovědi na hádanky beden jsou: DOOR, OUTSIDE, ONION. Při jejich otvírání zapláčou hráči bez znalosti moredheleského písma. Jídla si berte nejdříve k sobě, použijte na něj a vracejte je zpět do beden. O otrávení zásob fekněte Martinovi a dostanete další úkol: dovést pěvce Tamney zpět do pevnosti. Pěvec se nachází v kolně v městečku D. on Teeth. Dveře kolny vás musíte vyrážit, což se povede pouze muži se silou nad 30 bodů. Této síly dosáhněte požitím nápoje Fadamors formula, který si můžete koupit v obchodě Tamney vás s vám nebude chtít odejít. Nejdříve mu budete muset přinést kameny Geomancy ze zdejší jeskyně.

K jeskyni vede odbokočka od cesty, východně od Teethu. Bedna s kameny se nachází na severu jeskyně. Dejte kameny Tamneyovi a poradte se s Martinem. Pošle vás na sever pro válečné plány Moredhelu. Jděte tedy na sever od Northwardenu. Narazíte na skupinu goblinů, kteří střeží průsmyk. Podplatíte je dvěma tisícími zlatých (peníze získáte prodejem diamantu od Tamneye v obchodě, který nejvíce nabízí). Jděte na sever, do vesnice Raglam. Po cestě si všimněte rozbitého katapultu. Ve vesnici si promluvte s konstruktérem žijícím v domku vedle hospody. Před rozmluvou se v hospodě opijte do němota, tj. na 100%, protože konstruktér povíte vaše hru loučnou. Řekne vám, že chybě-

jící součást katapultu schoval do bedny u severního mostu. Pro součástku si dojděte (pozor, bedna je těžce zapastěná), vložte ji do katapultu a vystřelite. Vratte se do Raglamu a vstupte do domu kapitána Krolducha na jihu městečka. Zde naleznete plány pro Martina. Martin vám zadá poslední úkol: najít a pobít moredhelské kouzelníky nacházející se v okolí. Tyto magiky naleznete jižovýchodně od Dencamp on the Teeth poblíž domku se studnou. Pobijte je, podejte hlášení Martinovi a vrátíte se do Northwardenu. Čeká vás bitva s moredhelským vojskem!

## Kapitola VI

Cílem kapitoly 6 je najít knihu Book of Macros s Owynem a Gorathem. Tato kapitola je pravděpodobně nejrozsáhlejší ze všech, jistě počádlem prozkoušení vaši trpělivost. Na samém začátku se ocítíte ve stokách pod Krondorem. Ve jejich jižovýchodním rohu narazíte ve slepé uličce na dívku Katt, která vás požádá a nalezení sošky Idol of Lassur. Tuto sošku najdete v truhle o patro níže, toto nižší patro je poměrně rozsáhlé, ale idol je hned v bedně první, dale se již pouštět nemusíte. Vchod do této nižší úrovni se nachází v původně slepé uličce kousek severně od východu ze stok. Katt vás pošle do Malac Crossu, kam se ihned vydějte. Město je hladino třemi tlupami černých kouzelníků, které musíte do jednoho pobít, abyste si zasloužili uznání představeného města. Abyste narazili na všechny tři tlupy, přijděte raději do města po cestě a nechoďte podél skal. Ve městě navštívte chrám a promluvte si s aběm Gravesem. Pošle vás za M. Waylanderem do vesnice Sloop. Na cestě do Sloopu se můžete stavit u draka věštce, do jehož jeskyně vede odbokočka na jih kousek za Crossem. Waylander se nachází ve svém domě poblíž obchodu. Až k němu dorazíte, předá vám lístek pro abého, který musíte dopravit zpět do Crossu. Po vyčerpávajícím putování se vrátíte před Krondor na rozcestí čtyř cest. Přímo ve středu leží čerstvý mrtvý, kterého oberte o klíč Nivek's key.

Nyní jděte nejkratší cestou do vesnice Eggley a zamčený dům Stellan's house odemkněte nalezeným klíčem. Najdete mapu popisující podzemní systém kláštera Sarth. Vydějte se tedy do Sartha a na obrázku pevnosti tukněte na místo úplně vlevo dole - dostanete se do podzemí. Chvíli to zkoušejte, než se vám to povede. Podzemními chodbami projděte do knihovny a bedlivě zkouměte knihy, dokud nenarazíte na informaci o knize Makros a její souvislosti s Elvandarem. Vaše další cesta vede do Elví země, která se rozkládá v lesích za západními horami. Dostanete se tam pouze skrz trpasličí doly Mac Mordain Cadall, kde jste se stavovali již v kapitole první (vchod do dolů se nachází jižně od města La Mut). Do dolů tedy vstupte a jděte do místnosti, kde jste bojovali s kamennou příšerou. V chodbicích za ní se otevřelo schodiště do nižších patr podzemí. Až sestoupíte dolů, směřujte výhradně na severozápad a držte se hlavních cest. Po určitém bloudění vystoupíte na denní světlo na druhé straně hor, u vesnice Elvandar. V elví zemi chodte zásadně po mapě, je to přehlednější. Většina elví domů je postavena v korunách stromů a vylézt do nich můžete po lanech visících z listoví. Jakékoli cavyky a bloudění elví lesem jsou vás zbytečné. Do konce kapitoly vám zbyvají již dva poslední úkoly a nemá cenu se zdržovat. Nejdříve se vydějte na sever po východním břehu řeky. Minete několik pastí a bojů a dostanete se do malého údolíka sevřeného skalami z jihu, východu i ze severu. V tomto údolíku chvíli choďte, až narazíte na prince Calinu. Dá vám klíč ke starým ruinám, několik rad pro putování elví zemí a vyučí vás se stříleb z luku a v plížení. Kdo chce, může se podívat do ruin na západě elví země. Ten, komu šestá kapitola již stráší v hlavě může přejít řeku přes severní most a držet se hlavní cesty, dokud nedoraží do hlavního města elví. Tam potú je Owyn a Goratha prozatím končí a my se přeneseme zpět k Jamesovi, Patrusovi a Locklearovi do kapitoly sedm.

## Kapitola VII

Tato kapitola je více méně oddychová. Vaším úkolem je nalézt a zničit magický přístroj na

trhliny v prostoru zvaný Rift machine v lese Dimwoodu. Na začátku se dejte na JV přes malý mostík. Pokračujte na JV, až narazíte na Martina. Promluvte si s ním a pokračujte na JV. Za chvíli potkáte Obkhara, který vám řekne některé důležité informace. Fámy o nedostatků jídla vůbec neberete vzhledem, protože v lese je tolik žrzdí jako nikde jinde. Přejděte řeku do jižní části lesa a studnu. Pobijte je, podejte hlášení Martinovi a vrátíte se do Northwardenu. Čeká vás bitva s moredhelským vojskem!

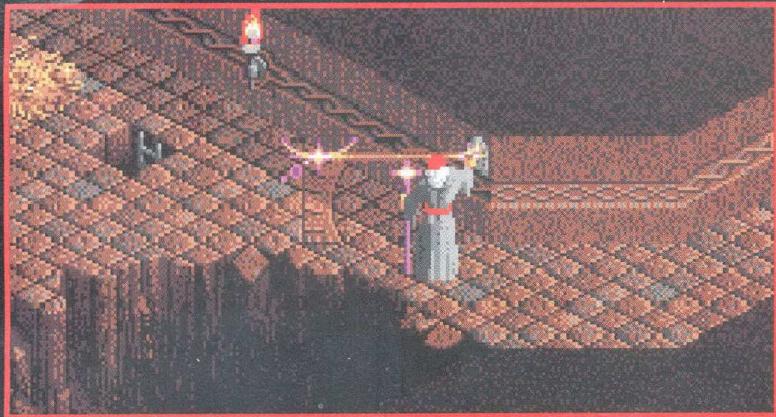
## Kapitola VIII

Z elfí země se vydáte do pusté cizí země rozkládající se v jiné realitě mimo Midkemii (mimo hlavní mapu). V této zemi musíte nalézt kouzelníka Puga a jeho dcera Gaminu. Pug se kaží dvojici případ, a jelikož je to schopný kouzelník, bude vám velmi potřebný. Vždy sbírejte jídlo. Je ho zde totiž málo a v dálce, poslední kapitole již nebude jídlo skoro žádné, takže připravujte zásoby. Jakmile se trochu rozkoukáte a pobijete jídlo protép, vydějte se na severní výběžek ostrova k pěti ramarovým sloupům. Po cestě prohledejte severovýchodní sektor ostrova. Na jižní straně jednou z hor naleznete v osamělém stanu krytalovou hůl, bez které v tomto světě nemůžete kouzlit. Pouze pomocí krystalické many, kterou nalezáte nejen v opuštěných stanech a u mrtvol, ale i zkoumání žlutých krystalů. Užitečná může být také mapa této země, kterou můžete nalézt hned v několika kopíčkách ve stanech roztroušených po severní části ostrova. Jednoho ze sloupů na severním výběžku ostrova se dotkněte a přesuňte se přes most na JV cíp ostrova (nechoďte JZ části země, je zatím nebezpečná). Pokud půjdete po východní cestě, můžete si všimnout domku u cesty, který je hladký magický pole. Uvnitř je hladký Pug. V jednom z domků na SV země, kde byl magický pole držen zlásilý Pug. Bohové pole zruší a zpřístupní vám také jižovýchodní část ostrova. Se svým novým členem se tam hned vydějte a pečlivě zkouměte díry v zemi.

A nakonec ještě většina odpovídá na hádanky (sefázené abecedně). Některé hádanky jsou nádherné, opravdu klobouk dolů Dynamix, dali si s řebsy velkou práci. Odpovědi jsou: advice, alcohol, alphabet, arrow, ashes, bard, bark, barrow, bell, blade, blood, book 2x, bottle, breath, briars, bridge, broom, bubble, bull, button, candle 2x, cane, cards, chest, coals, coffin, colts, darkness, day night, death 2x, delekan, dice, die, dispute, door, drum, echo, eggs 2x, equals, eye to eye, eyes 2x, farrier, fire, fleas, fog, future, gallows, gauntlet, glam, redhel, gloves, grave 2x, hair, hangman, haste, hole, holes, honey, horseman, ice, icicle, jacket, key, knocker, lake, life, logs, magic, mattress, milk, mirror, mouse, music, name, noise, noose, nothing, ocean, onion, orange, outside, paddle, path, peace, pipe, plow, priest, promise, rain 2x, ring, river, rope, rust, saddle, sawdust, saws, secret, shadow 2x, shoe, shoes, sieve, silence, smoke, snail, snare, snowflake, spider, sponge, spurs, square, stairs, stake, stars, stove, stranger, sunshine, surf, sword, table, temper, temple, the dead, thistle, thorn, thought, tool, trade, mares, treasure, trolls, victory, wagon, wall, walnut, water, waterfall, weary, wind, wrong, yesterday. A nezlobte se, že vydávám tolik informací o hře, nad kterou byste si chtěli dumat, já jich dopřešu všechno zapomněl. ANDREW

Název hry:	Betraya at Krondor
Firma:	Dynamix (Sierra)
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure-dungeon
Na počítač:	MS-DOS
Obtížnost:	vysoká
Originalita:	81
Zábava:	88
Prostředí:	90
Grafika:	78
Hudba:	86
Efekty:	74
EXCALIBUR verdikt:	85%

Poznámka: Úž se těšíme na knížku.



**J**e to neuveritelné, ale je to tak. Jsme tak neskonale troufalí a drží, že si dovolíme sprostě a bez zábran vydat návod na hru, která již jistě leží v hromadě vašich originálek velmi hluboko a vrstva prachu na ni usedající nebore konce. Ano, naše troufalost nezná hranic a naše namýšlenost je gigantická - jinak bychom si nikdy nemohli myslit, že vám tento návod dokonce pomůže. Ano, čete správně - pomůže! Chceme vám tímto návodom pomoci, protože se stále domníváme, že jde o hru obtížnou a protože se nám v redakční poště objevilo již několik dopisů s prosbou o zveřejnění tohoto návodu. Ovšem, nás zákazník, nás pán. Všechno pro naše čtenáře. Protože ale není nic tak snadné jak se zdá, problémy se vyskytly i tady. Návod v psané formě u nás neexistoval, a tak se musel nalézt dobrovolník, který by se znova vydal do temných kobek a pozemních bludišť zachránit učitele jménem Mordamir, který zmizel za podivných okolností. Na dalších řádcích se tedy dozvíté, jak neštastný ICE vyrazil hledat svého učitele a jak to nakonec všechno dopadlo...

## Cást první:

První část (*he - he*) aneb není nad dobrý začátek.

Toto je fantasy „povídka“ inspirovaná zážitky ze hry IMMORTAL. Veškerá podobnost postav a předmětů zde uvedených je čistě záměrná a slouží k lepší orientaci ve hře samotné. Kdybyste si náhodou nevěděli ve hře rady, nezoufejte. Žádný další návod už nevyjde a k tomuto problému se už nikdy vracet nebude.

Když jsem se porozhlédlo po nepříliš prostorné místnosti, ve které jsem se ocitl, upoutala mou pozornost svíce na stole. Když se z jejího kouře zformoval oblak v podobě Mordamirovy hlavy, bylo vše jasné. Tuhle je určitě fantasy hra! Mordamir, můj učitel, mě slušně požádal o drobnou služíčku; stačí prý jen projít párem a najít jej ve sklepění. Že na mě činí smrt skoro na každém kroku, že je bludiště plné nejrůznějších potvor a pastí, a že to nakonec všechno dopadne úplně jinak pozapomněl. Nevadí, stejně to pro něj udělám, něco jsem se od něj přece jen naučil, pomyslil jsem si a odešel z místnosti. Hned za dveřmi mě čekala první potyčka s odporným goblinem. Nalezl jsem

také tělo unaveného muže, který zde již několik let nehybně odpočíval, asi proto, že byl mrtev. Nalezl jsem prsten a tři kouzelné střely. O malý kousek dál bojoval jiný muž s jiným goblinem. Pomohl jsem mu k vítězství a dostal klíč od truhly v téze místnosti. Odemkl jsem truhlu a nalezl hromadu zlatáků, návnu- du, semínka jedovatých hub, láhev vody a starou mapu. Opustil jsem toto smutné místo a vydal se na sever, do úzké chodbičky. Tady jsem se vypořádal s goblinem hlídajícím zlatáky a když jsem jeho odporné slizké a zelené tělo prohledal, nalezl jsem dopis a klíč. Přečetl jsem si dopis a vstoupil do další místnosti. Všiml jsem si, že je tady poněkud podivná podlaha, a proto jsem místnost raději prošel podle zdi. Další místnost mi připomněla nákres na mapě. Prohlédl jsem tedy znovu nalezenou mapu a vyhnil se pastem v zemi.

Další místnost byla podle všeho domovem neviditelných stínů. Pomoci kouzelných střel - fireballů - jsem rozsvítil pochodně na zdech a stínům se vyhnul. Nalezl jsem jakési kouzlo a amulet. Odemkl jsem poslední dveře a unaven jsem se složil na připravené lože ze slámy. Zdálo se mi o dobroružství a Mordamirovi. Probul jsem se a zba- vil se těch částí obilí, kterým se říká vosiny z toho místa kterému se obvykle říká ... (vždyť vy víte!). V této místnosti mě upoutal paprsek světla, který se od zrcadla na zdi odrázel na podlahu. Přistoupil jsem tedy k zrcadlu a nastavil lesklý amulet tak, aby světlo dopadlo na diamant ve stinu. Ozval se podivný zvuk a cesta do další úrovně byla volná. Čekal snad někdo něco jiného?

## Cást druhá:

Hnizdečko Slizu aneb smrt číhá za každý rohem.

Heslo: CDDFF10006F70

Jakmile jsem sestoupil ze schodiště, pochopil jsem, že rychlé nohy jsou to jediné, co mě v této úrovni ochrání. Rychle jsem utekl do vedejší místnosti, aby mě nepohltil odporný závoj zeleného slizu. (O původu tohoto slizu bychom možná debatovali, ale podle mého názoru jde o skrét zvratky.) Obchodník ve vedejší místnosti prodával lektvar, který mě měl ochránit před tímto slizem. Poprvé byla jeho cena příliš vysoká, ale když jsem s mužem promluvil podruhé, nabídl mi slevu, kterou

jsem si již mohl ze svých skromných úspor dovolit. V této místnosti poletovala také skupina světýlek, které jsem si ale rychle naklonil kouzlem CHARM. Než jsem místnost opustil dveřmi na severu, sebral jsem ze země kámen. Pobil jsem gobliny strážící dveře a u jednoho z nich nalezl váček s kouzelným „Prachem Ústužnosti“. Prošel jsem dveřmi, vypustil zelená světýlka se své mocí a dobil gobliny. Stanul jsem tváří v tvář jejich králi. Nevypadal příliš přátelsky, a tak jsem zde utrousil několik semínk jedovatých hub. Jejich výpar měl větší sílu než slova. Promluvil jsem s umírajícím králem, nabídl mu vodu, kterou jsem nalezl v prvním patře a nechal si poradit. Z útržků slov a vět jsem pochytil cosi o slizu, kamenech a cestě dolů. Nic moc! Naštěstí mi král věnoval klíč, takže moje snaha nebyla tak úplně zbytečná.

Vrátil jsem se zpět k východu, ale před vstupem do místnosti slizu jsem si namazal boty lektvarem od kupce. Teď jsem již v klidu mohl sebrat diamant, prohledat kosti a nalézt Elví mečík. Podle rady krále jsem také zkusil položit kámen na slizu. Bylo to téměř neuveritelné, ale kámen se působením slizu změnil na rudý diamant. Raději jsem o tom nepřemýšlel a vydal se na jih. Promluvil jsem s trpaslíkem, který prováděl cosi důležitého na diamantu, který jsem tak nutně potřeboval. Nevypadal příliš ústřízne, ale prach, který jsem již dříve nalezl fungoval bezvadně - třetí diamant byl můj. Vydal jsem se dál doprava, prošel chodbou slizu, odemkl dveře klíčem od krále a vstoupil do poslední místnosti. Přesně podle slov Krále jsem položil diamanty do odpovídajících otvorů - do kruhu nalevo doprava, do prostředního kruhu doleva, do posledního kruhu doprostřed (viz obr.) a sestoupil do dalšího patra.

## Cást třetí:

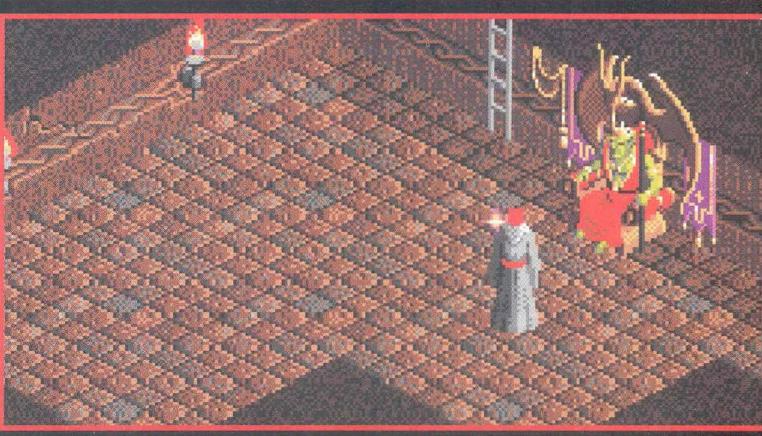
Chvála milosrdnosti aneb proč se vyplatí dát napít vody králi goblinů.

Heslo: F47EF21000E10

Objevil jsem se na okraji propasti tak hluboké, že pouze při pomyslení na pád do ní jsem dostal chuť vypnout počitač a jít se proljet na vzdachu. Když jsem se vrátil, sestoupil jsem po žebříku napravo do místnosti, kde probíhal krutý boj mezi goblinem a trollom. (Pro nedostatek českých ekvivalentů budu i nadále

používat originální anglické termíny.) Nechal jsem dvojici jejich škádlení a z truhly jsem vzlal zlato a dvě ohnivé střely, fireballs. Potom veda moje cesta zpět a dolů, žebříkem nalevo. Tady mou pozornost upoutala dvojice goblinů, kteří bojovali spolu. To mi připadalo podezřelé, a tak jsem pro jistotu pomocí ohnivé koule zastřelil goblina stojícího nalevo. Jakmile se složil k zemi, pochopil jsem celou záhadu - po prohledání jeho těla jsem nalezl kouzelný prsten, kterým je možné měnit podobu do podoby odporného goblina. Další dobroružství mě zavedlo dolů, kde stál goblin na stráži. Po použití kouzelného prstenu (PROTEAN RING) ale nebyl problém se mu vynout a v truhle najít zlato a tři bomby paralyzující trolly. Vrátil jsem se do místnosti, kde bojoval goblin a troll a druhou střelu použil na eliminaci trola. Goblin mi otevřel zamčené dveře, které vedly před trůn krále, mého známého z předchozí úrovně. Než jsem vstoupil do trůnní místnosti, prohledal jsem tělo mrtvého trola a nalezl rituální dýku.

Když jsem předstoupil před trůn Krále goblinů, pochopil jsem, proč se vyplatí dát napít vody Králi goblinů (Pokud to vechápete, zkuste si v předchozí úrovni nechat krále umřít!!!). Po krátkém rozhovoru jsem vystoupil pln obav po žebříku vzhůru. V místnosti bodáků jsem pozorně sledoval polohu jednotlivých ostnů a nalezl místa, ve kterých ostny nehrozí. Potom již nebyl problém sebrat diamant a sestoupit po schodech dolů. Tady jsem zpozoroval dva trolly, kteří očividně na něco čekali. Zkusil jsem tedy odhodit rituální nůž, který trollové používají pro vyhlášení boje na život a na smrt. Pohled na krutý a krvavý boj nebyl nijím příjemný, a tak jsem raději z místa boje uprchl. V další místnosti se mi podařilo oba trolly paralyzovat bombou nalezenou již dříve, a tak se vynout dlouhému a namáhavému boji. V poslední místnosti jsem zlikvidoval trolla, zdírnul si na pohodlné slámy a přistoupil k věčnému ohni, planoucímu uprostřed kruhu. Po chvíli čekání jsem si všiml, že rudá barva ohně se pravidelně mění ve fialovou. Vyčkal jsem fialové barvy, vstoupil a rychle položil rudý diamant. Teleportovací zařízení bylo spuštěno a já se ocitl přímo na druhé straně propasti, před schody do další úrovně.





### Část čtvrtá:

Růže ohně aneb jak je důležité mít létající koberec.

Heslo: B5FFF31001EB0

Od schodů vedly moje kroky k mému známému z prvního patra. Znovu jsem mu pomohl vypořádat se s trolem. Jako odměnu jsem i vysloužil létající koberec, který je v těchto končinách velice důležitou a vlastně naprostě nezbytnou pomůckou. V další místnosti jsem ihned použil koberec a i přes nebezpečí, které mi hrozilo prohledal vzdálený kout místnosti. Nelezl jsem útržek satu skrývající prsten jakési Anny, které mě v tu chvíli vůbec nezajímal, hlavně proto, že mi doslova „hořelo za zadní částí těla“. Se štěstím jsem proletěl i další místnosti a doufal, že se už do této místnosti nikdy nepodívám. Raději jsem se po takové námaze dosyta vyspal na další cestu.

Podle rady muže z první místnosti jsem sestoupil po žebříku. Kromě toho mi nic jiného nezbývalo. Po krátký šarvátkce a několika mrtvých trollech jsem sestoupil hlouběji a narazil na neštastnou dívku ztrátrivší (překrásné slovo!) prsten. Když jsem ji věnoval nalezený prsten (ANNA's RING), věnovala mi jiný prsten a radu, jak se dostat z této prokleté ohnivé zóny. I když jsem z jejich slov nebyl moc moudrý (tři prsteny kolem trojúhelníku ve směru hodinových ručiček...), poděkoval jsem a sestoupil k dábelskému znamení.

Použil jsem radu Anny a otevřel tajný vchod do další úrovni. Konečně jsem pryč z tohoto pekla!!! (Vysvětlovat jak jsem přišel na to, že tři prsteny (DUN-RIC'S, PROTEAN a FROM ANNA) je třeba položit do tří otvorů okolo známení a celý kruh potom několikrát oběhnout dokola po směru hodinových ručiček nebudu. Raději udělejte totéž a sestupte do další úrovni.)

### Část pátá:

Porada goblinů aneb i s odpornými zelenými tvory se dá dohodnout.

Heslo: D630F43000EB0

Jen co jsem svoje kroky dovezl do dalšího patra, pozdravil mě posel goblinů a pozval na důležitou poradu generálního štáb UGF (United Goblin Forces). Než jsem jej následoval, uchopil jsem v ruku a posléze uvírnul v zavazadlový prostor podvně veče, které se na mě přímo smálo. V další komnatě jsem se zúčastnil válečné porady a vyslechl

prosbu vrchního velitele UGF - naštěti chtěl jen malíčkost - odlákat jakousi příšerku od kouzelné fontány - zdroje Živé vody. Zapomněl se sice zmínit, jaké že je příšerka povahy a velikosti, ale já se úkolu s radostí ujal. Jen najít tu fontánu...

Ve vedlejší místnosti jsem od známého buzinessmana koupil kouzelný lektvar a ve velitelstvě místnosti použil. Náhle jsem se stal menším, ještě menším a ještě menším, až jsem byl nejmenším na celém světě. Jéééé. Samou radostí bych málem zapomněl proklouznout otvorem ve zdi a projít do další místnosti. Chvíli jsem se honil s trolly, které hoteli touhou mě zašlápnout, ale za chvíliku jsem byl již ve své staré formě. Ještě než jsem se vypořádal s trolly, otevřel jsem truhlu v místnosti, vyprázdnil její obsah (ZLATO, VODU, FIRE-BALLY, DOPIS a SENZOR) a rychle vypil vodu, abych zmírnil účinky rychlého růstu. V další místnosti jsem se pomocí fireballů vypořádal s dráčky. Z jednoho nebožáka naštěti vypadl klíč ode dveří. Když jsem odemkl dveře, čekal mě těžký úkol, na který mě upozornoval již návod na obsluhu senzoru. Pomoci rady, která určovala směr pohybu (LEFT, DOWN, RIGHT, DOWN, LEFT, DOWN, RIGHT, UP, RIGHT, DOWN) a senzoru, který mě vždy spolehlivě varoval před sppatrou cestou jsem ale nebezpečí zažehnal a prošel do poslední místnosti.

Tady jsem si trochu zabéhal, abych unikl odpornému slizu, když vtom se začal z mého vajíčka klubat další dráček. Naštěti jsem věděl, jak na něj. Postavil jsem se na trojúhelník v místnosti tak, aby se dveře do další úrovni otevřely. Potom jsem položil návnadu (BAIT) u první úrovni a dráček mi svou vlastní váhou zajistil bezpečnou cestu do dalšího patra. Chudák, co se s ním asi stalo po setkání se slizem raději nedomyšlet.

### Část šestá:

Hruza začíná aneb ne každý pavouk je pro šestí.

Heslo: C65FF53010B41

Ačkoli je tato část velice krátká, můj pocit z ní nebyl dvakrát příjemný a opravdu jsem se snažil ji mít rychle za sebou. V první místnosti se dvěma otvary jsme zpozoroval, že se čas od času z jedné vynoří něco, co velmi silně připomíná nožičky jakéhosi pavoučka. Proto jsem raději počkal, až budou

nožky ven z jedné díry a rychle proběhl druhou. Moje předpoklady se potvrzily, ale pavouček byl nepatrne pferostlejší, zřejmě z požírání mých předchůdců. Rychle jsem se k němu přiblížil podél vzdálenější stěny, vynul se pavučině, kterou po mě vystřílel a vzápětí jsem již obludu ubil boji zblízka, který nepatřil mezi nejpříjemnější zážitky. Schody vedly dolů, stejně jako moje kroky.

Láhev alkoholu jsem s velkým sebazepréním vylil na truhlu, kde jsem zpozoroval jakýsi pohyb a uvnitř nalezl zlato a kouzlo na levitaci. Když jsem sestoupil níže, pochopil jsem, proč budu levitaci tolík potřebovat. Tolik pavoučích zámků jsem v životě neviděl! Rychle jsem se vnesl nad povrch a s použitím všech sil jsem proletěl chodobu tak, abych se ani jediného zámkotu nedotkl. Potom už jen schody nahoru, zasloužený odpocinek a další patro, ve kterém jsem vycítil přítomnost vody. Té vody, o které zřejmě mluvil velitel goblinů.

### Část sedmá:

Službička goblinům aneb závody s chobotnicí.

Heslo: C250F6301AC1

Zážitky z této úrovni mě připravily na nejhorší. Nejprve jsem nestačil zabránit podle vraždě bezbranného Dunrica, připoutaného na zdi. Potom jsem vyslechl jeho příběh a varování před Mordamirem, který nebyl zdaleka tak ztracený jak se zdálo. Dokonce všechno nasvědčovalo tomu, že mě celou dobu oběhal a manipuloval se mnou. Od Dunrica, kterému už nebylo pomocí jsem výměnou za jeho prsten dostal tři kouzelné svítky. Sestoupil jsem dolů a utkal se se starým známým z předešlých úrovní, který mi pomohl. Jeho poslední služba, kterou mi právě nabízel, se mi ale příliš nezamlouvala, protože se mi zemřít nechtělo. Oplatil jsem mu tedy laskavost a posloužil pro změnu jemu k věčnému odpočinku. Usnul jsem spánkem spravedlivých a zdálo se mi o boji statečných mužů s obrovskými draky. Ráno jsem sestoupil do stok, o kterých mluvil velitel UGF. Na судu jsem dopádloval ke konci chodby, kde odpočívala již zmíněná příšerka - gigantická a velmi ošklivá chobotnice. Po chvíli se mi podařilo ji vydráždit a přimět ji k tomu, aby se vydala za mnou. Pádloval jsem jako o život a v poslední chvíli se mi podařilo vyskočit na žebřík, kterým jsem do této úrovni vstoupil. Když jsem se vrátil,

chobotnice byla ta tam, asi chudinka utonula v obrovském víru. V každém případě to ale znamenalo jediné; cesta do poslední úrovni je volná!!!

### Část osmá:

Velké finále aneb každá pohádka má svého draka.

Heslo: E011F730178C1

Jakmile jsem procitl z bezvědomí a rozhlédl se kolem, věděl jsem, že čas osudového setkání nadešel. Z truhly jsem vzlal zlato, kouzlo BLINK a FIRE PROTECTION, sestoupil dolů, došel do středu prázdné místnosti a propadal se do dračí sluje. Ať se teď stane cokoli, určitě to nebude nic hezkého, pomyslel jsem si. Když se zpoza skal začala objevovat dračí hlava, věděl jsem, že nic strašnějšího se už stát nemůže. Hnán svou genialní intuicí (resp. po několika marných pokusech) jsem si připravil kouzlo BLINK a šestkrát zmizel před dračím ohněm. Proti sedmému plamenu jsem použil FIRE PROTECTION a když se drak unavil neustálým dýcháním (mimo chodem, asi nepoužíval COLGATE, protože zápach z jeho chrtánu byl strašný), potěšil jsem jeho oko kouzleným amuletem. Náhle se v oblaku kouče objevil Mordamir a já pochopil, proč jsem vlastně tady; ne abych jej zachránil, ale abych mu obětováním vlastního života pomohl zabít jeho odvěkého nepřitele - posledního draka na zemi. Když se Mordamir vykecal, připravil jsem se na jeho útok. Jeho blesky jsem tříkrát odvrátil kouzlem BODY STATUE, potom jsem se pomocí SONIC PROTECTION rychle zachránil před nebezpečným vysokofrekvenčním zvukem a poslední tři útoky včetně létajícího kostlice odvrátil opět pomocí BODY STATUE. Potom ale Mordamir, který měl jasnou převahu, udělal taktickou chybu. Začal se vytahovat se svým amuletem, který mě před chvílí ukradl a zářil radostí nad tím, že dokud má amulet, nemůže mu drak ublížit. Moje poslední kouzlo MAGNETIC HANDS jej ale z omyleu vydělo a jeho překvapení, když jeho amulet zmizel z jeho ruky a objevil se v mojí trvalo asi tak dlouho, než plamen z tlamy draka dorazil k jeho tělu a spálil jej na popel. Potom mě už nepřekvapilo ani to, že drak zmizel, ani to, že mě zachránila krásná Dunricova dcera Anna. Snad ani vás nepřekvapí, že mňa už skončila. Tak zase někdy někde v nějakých návodu.

ICE



# SPELLBOUND

## (OČAROVANIE)

**P**áradá! Naše prosby o návod na túto opravdu tuhou osmibitovou hru od firmy Ultimate nezústaly nevyslyšené. Veľkí slovenští páfani Martin Benča a Braňo Ábel nám na ni poslali detailný návod s perfektní mapou. Vézte, že kdyby ich nebylo, těžko bychom vám se Spellboundem pomohli. Některé části návodu jsme malinko zkrátili, abychom ušetřili místo, ale celkově to jistě nebude vadit. Na jednu věc vážení dopisovatelé nezapomnějte. Do svých návodů i recenzí vždy pište i hodnocení hry, abychom jej nemuseli doplňovať za vás, mužete na něj mít přeci jiný názor, ne? A teď už předáme slovo mistrům z Bratislavы a znova si těžce povzdechneme nad tím, že nás bratislavské firmy odmítají distribuovat. Tento postup umožňuje dohrat Spellbounda na počítačoch Atari. Nakolko sme nemali přístup k iným osembitem, nemohli sme overiť, či existujú nejaké odlišnosti medzi prevedeniami na iných počítačoch. V našom návode len približné názvy predmetov. Dúfame, že Vám návod pomôže a prispeje k vyriešeniu Spellboundu problému.

Uvedený návod popisuje najrýchlejší možný postup. (Rozmístenie miestnosti v hre si môžete promítnout do tabuľky A1 až M7, brzy se podle návodu orientujete a ostatní lokace si umístite sami - red.). Nepotrebné predmety pre ukončenie hry, ale pri tom nevyhnutné pri hľadaní riešenia ako sú knihy, staré zvitky a podobne v tomto návode nepripravujeme ani zbierať ani čítať. V hre sú štyri pomocné predmety, ktoré je možné zobrať si a využívať ich možnosti, ale nie sú nevyhnutné (okrem gule K1) pre dohranie hry. Sú to teleport, kľúč A1, teleport, podložka B1, zrkadlo G1 a spomenutá kryštálová guľa K1. Využitie týchto predmetov je nasledovné. Guľa v každej miestnosti okrem výťahu Vám ukáže smer, ktorým treba ísť, aby ste našli nejakú postavu, tzn. určuje jej polohu (pričasť Locate character). Ak vlastníte zrkadlo, stále vidíte svoju energiu a čo nesiete sebou. Ako fungujú pomôcky na teleport je popísané v návode.

Na začiatku hry sa nachádzate v miestnosti E3. Položte predmet zvaný Advert (alebo Všimné v CS verzii), zoberete teleportovací kľuc A1 a chodte stále doprava. V miestnosti F3 na poschodie je žiarica fľaša. Kej sa musíte dostať a zobrať ju. Urobíte to tak, že pójdeť až do H3, tam vyskočíte hore a po poschodi sa vrátíte do F3. Zoberete túto fľašu a použite teleport. Vždy po použití volby teleport sa objavíte na teleportovacej podložke B1, tzn. v tomto prípade v miestnosti G3. Chodte stále doľava až do izby A3. V izbe C3 sa snažte vynútiť gulicke, ktorá Vám berie životnú silu. V A3 privolajte výťah, vjdite doňho a vyezze sa na strechu. Opustite výťah a chodte po strešnej záhrade stále doprava, pričom v A1 zoberete fľašu na kvapalinu L1 a úplne na konci kúzelný prútik O1. Použite teleport a chodte doprava do H3. Pomocou kúzelného prútika môžete dávať príkazy ľudom v hre. V miestnosti H3 sa nachádza Thor. Prikážte mu, aby zaspal. Ak Thor odmieta, prikážte mu viac krát za sebou, aby bol šťastný, a potom sa ho opäť pokúste uspať. Ak Vás ani tak neposlúchne, musíte si zahráť celú hru ešte raz (Celé znova, uff? - pozn. redakce), pričom sa treba viac ponáhlať. Všetky postavy majú vlastnú silu, štastie, jedlo a magické schopnosti. Postavy sú buď hore a vtedy ich sila a štastie klesá, alebo spia a ich sila narastá. Každá postava okrem Thora po výčerpání silu automaticky zaspí a zobudí sa, až keď získá novú silu. Thor však sám od seba nezaspi, a preto ho treba vždy včas uspať, aby nezomrel výčerpáním! Preto musíte na jeho stav dávať počas celej hry pozor. Na to, aby Vás postavy posúchali musia mať určitú dávkou šťastia. Preto je niekedy (najmä u Samsuna) nevyhnutné

pričkať viac krát za sebou danej postavu, aby bola šťastná a až potom ju o niečo požiadat.

Po uspaní Thora chodte naľavo do miestnosti s Florinom. Mal by byť v D3, ale môže sa nachádzať aj trochu ďalej. Dajte mu fľašu na kvapalinu a zoberete si ju naspať. Tým si doplníte svoju energiu. Vašu osobnú silu, ako aj silu ostatných postav môžete skontrolovať pomocou príkazu Examine alebo Preskúmaj. Vždy keď máte málo sily, vyhľadajte Florina, dajte mu fľašu na kvapalinu a zoberete si ju naspať, čím sa vaša energia doplní. Vaša sila nebleská v reálnom čase, ale iba ak prejdete z miestnosti do miestnosti, alebo vykonáte nejaký príkaz ako je napríklad zdvihnutie predmetu. Je praktické po nataknávaní dat fľašu opäť Florinovi, lebo ináč by ste s ňou nemohli pracovať a keď ju budete potrebovať na doplnenie energie, vždy si ju Florina nájdete. Po načerpaní sily u Florina, mu teda dajte naspať fľašu, chodte do výťahu a odvezte sa na druhé poschodie. Tu chodte doprava, pričom si zoberete od Samsuna lesný roh. Zafukajte doňho a privolajte Elenarda. Pomocou lesného rohu je možné zavolať k sebe ľuboľovnú postavu, pokiaľ nespí, alebo nie je príliš unavená, prípadne neťažká. Ak Elenard, alebo akákoľvek iná postava, ktorú potrebujete nepríredu, musíte počkať až kým sa nevyspí a potom ju zavolať. Ak je v miestnosti príliš veľa postáv, tzn. viac ako dve, skôr ako privoláte nejakú ďalšiu postavu, musíte niektorú inú poslať preč. Pretože Thora je najistejšie mu uspat alespoň a tesne po jeho prebudení (keď má veľa sily) sa nedá uspať je najlepšie naňho uplatniť takzvaný „Drezúra systém“ t.j. asi 3 až 4 krát ho poslať preč a hned na to privolať k sebe, čím ho dostatočne výčerpáte, takže sa už nebude zdráhať zaspáť. Nesmíte ho ale unaviť natoliko, že Vás prestane poslušať! A u Thora, Florina a niekedy aj u mnicha Erika sa po čase objavuje možnosť zomrieť od hladu, a preto im priležitosťne prikážte, aby sa najedli. Zomriet od hladu môžu aj iné postavy, preto občas pomocou príkazu Examine skontrolujte ich stav, prípadne ich flež na krítku.

Od privolaného Elenarda si zoberete kladivo. Chodte do výťahu a privolajte Thora zatrúbením na lesný roh. Dajte mu kladivo a požiadajte ho o pomoc. Thor veľmi vedecky opraví výťah. Položte na zem žiaricu fľašu, čím vypustíte Banshee (Zem říši). Víla věšticí smrt, či jiné зло - pozn. redakce). Chodte na prízemie výťahu a odtiaľ do miestnosti C6. Postavte sa na neznámu kvapalinu C2 reprezentovanú žltou žiarou na dlážke a použiť kúzlo na žiarenie brnenia. Zoberete laserovú pušku D2 a privolajte lesným rohom panu Rozmarinu. Dajte jej pušku a požiadajte ju o pomoc. Vráťte sa do výťahu a chodte do suterénu. V miestnosti A7 zoberete rastlinu E2. Použite teleport a chodte do F3, kde zoberete rybu C1. Použite kúzlo na ochranu proti plynu. Položte rybu aj rastlinu, vráťte sa do G3 a zoberete teleportovaciu podložku. Chodte do A3, zoberete sviečku J1, vydite do výťahu a položte tam teleportovaciu podložku. Týmto docielite, že sa budete môcť kedykoľvek preniesť do výťahovej miestnosti, čo je strategický výhodné. Zvezte sa na prízemie a zoberete si v miestnosti B6 štít B2. Opäť sa vráťte do výťahu a chodte na strechu do izby A1. Tu použite kúzlo na zapálenie sviečky (Candelium illuminatus). Položte sviečku aj štít a výťahom sa zvezte na štvrté poschodie do miestnosti A2, kde zavolajte Thora lesným rohom a

požiadajte ho o pomoc. Zvezte sa výťahom na prvé poschodie a chodte až do izby I5, pričom v F5 zoberete lepidlo T2 (pozor na extrémne agresívne guličky, pred týmto úkonom doporučame nataknovať energiu od Florina). V miestnosti I5 zoberete lesný roh a preneste sa naspať do výťahu. Zavolajte lesným rohom Florina a dajte mu lepidlo. Chodte na druhé poschodie do miestnosti E4 a zavolajte Elenarda. Dajte mu trumpetu a požiadajte ho o pomoc. Zoberete obe tehelné kocky, ktoré vzniknú po stranach rozbitej steny a chodte s nimi na štvrté poschodie do A2. Tu ich položte na seba tak, aby sa dal preskočiť mûr a chodte do H2, kde zoberete oštep. Preteleportujte sa do výťahu, zvezte sa na prízemie a chodte do G6. Privolajte Samsuna. Nie je to nič jednoduchého. Samsun je ochočný Vás počúvať len úplne tesne po zobudnení. Musíte tento malý interval vystihnúť. Ak by Vás aj tak odmieta, musíte ho najskôr vyhľadať, niekoľko krát za sebou mu prikázať, aby bol šťastný a dať oštep, ktorý je tiež ochotny prijať len v tomto malom časovom úseku. Potom opäť v tomto tesnom intervale ho privolajte do miestnosti G6. Ak ste mu ešte nedali oštep, dajte mu ho teraz a požiadajte ho o pomoc. Samsun hodí do stredu jamy malú kocku. Uvedený systém je tak trochu podraz od tvorcov, tejto inak výbornej adventury. Pri prechode do ďalších miestností na prízemie treba skočiť na túto tehličku, posunúť sa a opäť skočiť, pričom stačí jeden chybny krok a treba hrať hru odznova.

Vzhľadom na fakt, že na druhej strane bude potrebovať veľa vecí a naráz odnesiete maximálne 5, doporučujeme podávať všetky tieto potrebné veci jednotlivým postavám a potom si ich na druhej strane privolať lesným rohom a pobrať si veci naspať. Tým docielite, že cez túto nebezpečnú jamu budete musieť skákať iba raz. Najskôr teda čo potrebujete (tieto veci pozbierajte a podávajte ľuboľomným osobám). Musíte zobrať: všetky kúzelné kryštály tzn. A2 v izbe A2, L2 v izbe H4 a N2 z izby D2. Okrem toho Vám treba ešte kúzelný prsteň M2 z izby H4 a kryštálovú guľu K1 z výťahu. Skôr ako sa vyberiete za priesťastie, zapíšte si poradie jednotlivých osôb na obrazoch v miestnostiach C4, D4 a I4. Po preskočení priesťastie zoberete rozbitý talizman P2, zavolajte Florina, dajte mu ho, požiadajte ho o pomoc a zoberete si opravený talizman spať. Chodte ku Gymbalovi do I6. Zavolajte sem mnicha Erika a dajte mu kryštálovú guľu a talisman. Vy si zoberete všetky tri kryštály a zlatý prsteň. Použite kúzlo Crystallum Spectralis.

Hodte do Gymbala červený, modrý a na konci zelený kryštál. Zoberete si od mnicha Erika talisman a použite kúzlo Release Spell, čiže odčarovať. Teraz už stačí k sebe postupne pomocou lesného rohu privolať jednotlivé osoby v opečnom poradí, ako boli nakreslené na obrazoch v izbach C4, D4 a I4. Akurát v prípade, že dotyčná osoba je v tej istej miestnosti kde aj vy, musíte sa presunúť do inej izby, aby ste ju mohli privolať k sebe, a teda poslať domov.

Dúfame, že sa Vám pomocou uvedeného návodu podarilo dohrať túto hru úspešne do konca. Bohužiaľ Spellbound je tým typom hry, ku ktorej sa nesmierne ľahko piše riešenie, lebo vďaka neustále sa pohybujúcim postavám je presný postup vždy trochu iný.

**Martin Benča a Braňo Ábel.**

Název hry:	Spellbound
Firma:	Ultimate play the Game soft.
Rok výroby:	asi 1994
Typ hry:	Ostatní
Na počítač:	Sinclair, Atari, C-64
Minimum:	klávesnice
Originalita:	82
Zábava:	71
Prestredí:	71
Grafika:	50
Hudba:	-
Efekty:	-

**EXCALIBUR** verdikt: 67%

C au pařani! Posílám Vám návod na hru INSPECTOR GADGET. Je velmi dlouhá, ale jednoduchá. Města se nemusí plnit v tomto pořadí, ale musíte zachovat to, že do NEW YORKU poletíte až nakonec.

## GADGETOVÉ MĚSTO

Penny: Promluvte s Gadgetem a on zapne televizi. Promluvte s ním opět a on odejde a potom exploduje televize. Promluvte s Quimbim (chlápečkou kokající z televize). Před domem jděte na mapu města a pokračujte na hrad Dr. CLAWA. Před hradem zazvoněte na zvonek, ale nikdo vám neotevře a proto pokračujte doprava kolem hradu. Brain: Seberte čepici a policejní oblek. Otevřete dveře a vstupte dovnitř. V kuchyni vejděte do horních dveří. Penny: Přes knížku použijte magnet na klíč, který visí na stropě. Potom klíčem odklopněte celu a promluvte si s vysvobozeným Gadgetem.

## LONDÝN

Penny: Promluvte s panem WENSELTEM BLOWSMOKEM a on začne vyprávět. Vyslechněte a probudit se v taxíku. Promluvte s taxikářem a odpovězte mu „I don't believe you“ a dále řekněte větu začínající „He's an untamed...“. Muž vyhodí Braina a Vás uvrhne do Londýnského Toweru.

Penny(V Toweru): Postrčte štíť a seberte Gadgetův dalekohled a pilník. Pilníkem se dostaňte ven z brnění (Use Gadget Drill). Prozkoumejte dveře a zavolejte Brainovi.

Brain: Přejděte po mostě do hradu (Use Bridge). V muzeu seberte uniformu. Dále zatáhněte za sekuru na nástěnku (Use Battle Axe) a Penny je volná.

Penny: Otevřete dveře a jste venku. Pokračujte na mapu Londýna a jděte do uhlerného dolu (Coal Mine). Tam dejte Gadgetovi jeho dalekohled a pilník.

Brain: Seberte helmu a rukavice. Vstupte do tunelu. Stiskněte malý kamínek na zdi. Prozkoumejte stěnu. Vstupte do tajných dveří (Use Wall). Přes vaši knížku použijte Gadgetův pilník a tím vysvobodíte zhynotovaného pána. Hned si s ním promluvte. Na letišti vstupte do dveří a odletěte.

## MOSKVA

Promluvte si s ruským emisionárem.

Penny (Ve vlaku): Odkloute sedadlo (Use Bunch). Promluvte si se stráží (Coul I have a glass of water?) a zatáhněte za záchrannou brzdu.

Brain: Vyskočte z okna (Use Window).

Penny (V kabině): Otevřete kabinet. Seberte Gadgetův laserový prst. Použijte laserový prst na bedru a potom ji otevřete. Seberte plakát a prozkoumejte ho. Otevřete horní zásuvku a seberte bič. Otevřete spodní zásuvku a seberte Gadgetovy kolečkové brusle. Zavolejte Brainovi.

Brain: Jděte na mapu Moskvy a dále do cirkusu. Seberte nos, paruku a oblek. Vejděte do zadní maringotky (Use Snarl's Door).

Penny: Jděte ven.

Penny: Na dotíratého lva použijte bič (Use Whip). Jděte na mapu Moskvy a pak k atomové elektrárně („Nuke Plant“). Dejte Gadgetovi kolečkové brusle a laserový prst.

Brain: Seberte plášť, klobouk a deskou s papírem na zapisování.

Penny: Vejděte do budovy a vstupte do horních dveří. V kontrolní místnosti otevřete panel. Přes knihu použijte Gadgetův laserový prst. Na letišti stačí vstoupit do dveří (Use Door).

## HONG KONG

Penny: Seberte slupku od banánu. Vzápěti se dostanete do žaludku jednoho nenasytného draka. Odhoďte banán (Use Banana). Za chvíliku se ocítíte v jakémś sklepě. Posuňte bedru. Otevřete poklop. Seberte láhev se sodou a deštík. Poklop nezávirete

# INSPECTOR GADGET

te! Vyskočte na bednu (Use Box) a zavolejte Brainovi.

Brain: Jděte na mapu města a vstupte do lodky na nábřeží. Je to čínská restaurace. Před vchodem seberte čínský oblek a ručník. Vstupte dovnitř a pokračujte do pravých dveří (Go to Junk Storeroom), kde najdete Penny.

Penny: Vyjděte ven z restaurace a jděte na mapu města. Jděte do továrny na deštníky. Dejte Gadgetovi láhev se sodou a deštník. Brain: Seberte mísu, oblek a deštník. Vstupte do dveří.

Penny: Otevřete horní dveře. Přes knížku použijte Gadgetův deštník. Paní Monica Adams se ihned probere. Před letištěm vstupte do haly a odletěte.

## NAIROBI (Kenya)

Penny: Promluvte si s panem Merkinsem. Potom si promluvte s opicí, pak s Gadgetem a na konec zase s Merkinsem. Zmocněte Vás jeho opice a vy zůstanete viset v kleci. Otevřete panel a seberte Gadgetův plášt. Přes knížku použijte magnet na ovládání klece. Klec sjede dolů a Vy dojlete na staveniště. Prozkoumejte krabici a najdete šroubovák. Použijte ho na vaše hodinky. Až budeš v východě ze staveniště, kde hledá jakýsi dělník, zavolejte Brainovi.

Brain: Jděte na mapu Nairobi a potom na staveniště (Construction Site). Posbírejte oblečení a dělník odejde na oběd. Jděte na mapu Nairobi a potom do ZOO.

Penny: dejte Gadgetův oblek Gadgetovi a potom si promluvte s hledáčkem ZOO.

Brain: Seberte oblečení a lopatičku a vejďte do brány.

Penny: Promluvte s Gadgetem a jděte po cestě. Přes knížku použijte Gadgetův oblek. Potom si promluvte s čerstvě probuzeným Vladimírem. Na letišti vstupte do dveří a odleťte.

## LOS ANGELES

Penny: Promluvte si se šoférem. Vstupte do limuzíny. V limuzině zapněte televizi, zavolejte si telefonem a zapněte stereo. Rozrušený řidič Vám přijde vynadat. Brain utěche, ale vy to schytáte. Ve sklepě otevřete skříňku a seberte z ní Gadgetovu baterku a klešť na dráty. Otevřete také panel a posvíte si dovnitř baterkou (Use Gadget Flashlight). Zaštourejte se klešťemi v televizním obvodu (Use Pliers with Panel). Zapněte televizi a zavolejte Brainovi.

Brain: Jděte na mapu Los Angeles a navštívte „WAREHOUSE“. Seberte páš, část robota a akvárium. Vejděte do dveří a ocítete se ve skladu s roboty. Otevřete horní dveře, kde naleznete Penny.

Penny: Vejděte zpět do haly s roboty a tam seberte krabičky od hamburgerů. Vyjděte ven a pokračujte na mapu města. Jděte na „O'ROLAND'S“ a vejděte do restaurace. Dejte Gadgetovi jeho baterku.

Brain: Seberte záštěru a klebouk.

Penny: Vejděte do dveří, ve kterých zmizel Gadget. Otevřete dveře s nápisem „Secret Sauce room“. Vyběhněte číšník a zmizí v chodbě. Vejděte do dveří (Secret...). Přes knížku použijte Gadgetovu baterku. Promluvte si s paní vyrábějící omáčku. Promluvte s ní znovu a na letišti vylezte po schodech do letadla.

## RIO DE JANEIRO

Hned jak dorazíte, opustí Vás strýček Gadget, ale přijdu jeho 3 kopie.

Penny: Promluvte si s kopíří u auta. V autě s ní promluvte znovu (WHAT?, I usually sit in the back...). Dále vyhodíte Braina (Use Ejection Seat). V garáži pohněte pákou, otevřete zásuvku, seberte klíč ze zásuvky a nakonec pohněte pákou znovu. Vylezte na gadgetmobil (Use Gadgetmobile). Pohněte pákou pomocí klíče (Use Wrench with Rack Lever). Jděte do kanceláře (Go to Office). Seberte klíč, který leží na stole.

Tento klíč použijte na levou zásuvku. Seberte spis a klíč druhý. Ten použijte na pravou zásuvku. Seberte mapu a třetí klíč. Potom mapu použijte a zavolejte Brainovi.

Brain: Jděte na mapu Ria. Pokračujte ke garáži. Seberte kabát, klobouk a paruku. Vstupte do garáže dveřmi, které hledá robot. Penny: Vyjděte ven z kanceláře a nastupte do auta (Use Gadgetmobile).

Brain: Zatáhněte za páku.

Penny: Použijte červený klíč na skříň. Najdete tam pilu a klíčky od gadgetmobily. Posbírejte to. Použijte klíčky od gadgetmobily na gadgetmobil. (Penny před Toothpick factory: Pokud jste nedali gadgetovi pilu, dejte mu ji.)

Brain: (Toothpick factory) Seberte čepici, kukuřici a tričko. Vstupte do dveří.

Penny: Jděte do Machine Room. Přes knížku použijte gadgetovu pilu. Wionna je zachráněna. Jděte na mapu světa.

## A NAKONEC NEW YORK CITY

Penny: Promluvte s hledáčkem a Gadgetem a odkud. Jděte doleva na nakládací rampu. Vlezte do krabice (Use Box).

Brain: Seberte košík a šátek. Seberte bednu, do které vlezla Penny a vstupte do vchodu.

Penny: Otevřete skříňku a seberte z ní mikrochip. Dále seberte drát, baterii a anténu. Svojte drát s anténou. Spojte mikrochip s baterií. Spojte to, co vzniklo z drátu a z antény s tím, co vzniklo z mikrochipu a z baterie - vznikne z toho část ovladače na roboty. Vstupte do horních dveří. Posbírejte pohledy a jděte do chodby vpravo. Před kamerou dveřmi ukazujte postupně pohledy na kameru, dokud se neotevřou dveře. Vejděte dovnitř. Seberte klíč ležící na desce a jděte zpět na místo, kde jste sbírali pohledy. Použijte klíč na dveře a vstupte dovnitř. V místnosti s počítacem otevřete zásuvku a seberte želízka. Otevřete dveře do šatníku a obleče si oblek.

Brain: Také si obleče oblek.

Penny: Můžete si zapnout počítač, ale není to nutné. Jděte zpět na místo, kde byl klíč. Promluvte s robotem a dejte mu želízka. On Vás pustí dovnitř a vy vstupte. Seberte dálkové ovládání od televize. Svojte dálkové ovládání s částí ovladače na roboty a vznikne kompletní ovladač na roboty. Vratte se zpět k robotu a použijte ovládání na roboty. Robot se rozpadne a vy mu seberte želízka a vratte se do místnosti, kde jste našli ovládání od televize. (Fuj to bylo robotů, co?, pozn. autora). Použijte sluchátka se štítkem PIG LATIN. Vejděte do tajných dveří (Use Bookshelf). Až popadne robot Braina použijte ovládání na roboty. Zatáhněte za páku a přijde další robot (Use Lever). Zatáhněte za páku znova (brána robotu rozlísuje), poté zase zatáhněte za páku. Jděte k Dr. CLAWovi a promluvte s ním. Přidejte Gadget. Dejte Gadgetovi želízka. Přes knížku použijte Gadgetovy želízka. Dr. CLAW odléte a Vám se jen tak tak podaří strýčka Gadgeta zachránit. Úplně nakonec tukněte na prostřední panel. THE END!

Martin Kokeš, Pelhřimov

Název hry: **Colonels Bequest**

Firma: Sierra On-line

Rok výroby: 1990

Typ hry: Adventure

Na počítač: Amiga, MS-DOS, ST

Oblastnost: vysoká

Originalita: 86 XXXXXXXXXXXXXXXX

Zábava: 58 XXXXXXXXXXXXXXXX

Prostředí: 77 XXXXXXXXXXXXXXXX

Grafika: 49 XXXXXXXXXXXXXXXX

Ruda: 42 XXXXXXXXXXXXXXXX

Efekty: -

EXCALIBUR verdikt: 61%

Poznámka: Tlačíme hodiny.

# THE COLONELS BEQUEST

## Akt I:

Ve vedlejším pokoji najdete Ethel a hned se ji optejte na ostatní osoby v domě (talk to ethel, ask ethel about colonel, lillian, rudolph, clarence, wilbur, gertrude, gloria, jeeves, fifi, celie, beuregard, polly, blaze). Dost povídání a rychle se běžte podivat do koupelny na Lillian, odtud běžte do haly v horním poschodí. Za skříněmi u bočních stěn (push armoire) se skrývají tajné místnosti, ze kterých můžete (musíte) pozorovat (look holes), co se děje v sousedních pokojích. Nyní prohlédněte ve Wilburově pokoji jeho postel a tašku (look bed, look bag), na zpáteční cestě přes Colonelův pokoj se mrkněte na cigáru (look cigar). V přízemí v salónu si prohlédněte Clarenceovu cigaretu (look cigar, look decanter). V hale v přízemí jsou také tajné místnosti, ze kterých si prohlédněte místnosti sousední (move clock, look holes, move mirror, look holes). Vratte se do pokoje Gertrudy a Glorie v prvním patře.

## Akt II:

Opusťte spící Gertrudu a zvedněte ze země kapnesnicek (look floor, get hanky). Ted si pospěšte do přízemí do místnosti s kulečníkem, odtud vyjděte západními dveřmi ven. Prohlédněte mrtvolu (search body) pro určení příčiny smrti. Další zastávkou je pracovna Colonela, prohlédněte si obsah skříně (open cabinet) a revolver ve skleněné skříni (look case, look gun), potom běžte ven západními dveřmi. Sledujte Clarence a Wilbura až do haly, potom rychle špehovat do pravé tajné místnosti (move mirror, look holes). Lillian je buď ve svém pokoji, nebo v kuchyni, optejte se ji na ostatní osoby v domě (talk to lillian, ask lillian about colonel, rudolph...). V kuchyni si vezměte z lednice jednu kost (open icebox, get bone) a vyjděte ven východními dveřmi. Počkejte, až Jeeves vydění vývětrný psa, odhoďte kost (drop bone) a prohledejte si boudou (search dog house). Nalezený náhrdelník vezměte s sebou do knihovny, Wilbur je tam sám a tak rychle do levé tajné místnosti (move clock, look holes).

## Akt III:

Prohledejte všechny tajné místnosti, v jedné najdete procházkovou hůlku (look floor, get cane). V knihovně věmte hůl (look floor, get cane) a prohlédněte si péra (look floor, look feathers). Nyní se vydejte do stáje, kde naleznete Wilburovu mrtvolu, prohledejte ji (search body) a s nalezeným monoklem od tohoto momentu vše prohlížejte (examine ... with monocle). Podívejte se na Lillian, která si hraje v dětském domečku (open door). Vratte se do domu a pozorujte Colonela z levé tajné místnosti v prvním patře (push armoire, look holes). Sejděte o patro níž a v levé tajné místnosti se mrkněte skrz spodní obraz (move clock, look holes). Projděte kuchyni ven, otevřete poklop a z Jeevesova pokoje věmte suchary (open celar, get cracker). Jděte ke dveřím (open door), pak jděte do stáje a dejte koni mrkev (give carrot). Nyní již můžete otevřít vrátku a vstát si ze stěny lucernu (open gate, get lantern). Vylezte na zvonici a naolejovte zvon (oil bell), slezte dolů a zatáhněte za provaz (pull rope with cane, get crank). Vratte se do domu hlavním vchodem a naolejovte hledí rytířského brnění (oil visor), otevřete ho a přečtěte si zprávu (open visor, get handle, look note). Jděte do zahrady s živým plotem a prohledejte sochu (examine statue with monocle, look statue) a vložte páčku do škvíry (insert handle in shaft). Použijte tlačítko (turn handle, turn statue) a zapalte si lucernu (light lantern). Podzemní chodbou jděte stále na západ až narazíte na hromadu mrtvol (search bodies), pak vložte páčku do kovové desky a zatočte ji (insert crank in plate, turn crank). Tajnou chodbou dojdeš až do hrobky, věmte si sebou lucernu (get lantern) a otevřete Rubyho hrob (ply open rubys vault with crowbar). Seberte pytlík (get pouch) a opusťte hrobku předním vchodem (unbar door). Vratte se do domu do Lillianovho pokoje.

## Akt IV:

V místnosti s kulečníkem prohledejte bláto, desku a péra (examine mud with monocle, get record, examine record with monocle, examine feathers with monocle) a pak prohledejte všechny tajné místnosti. V jedné naleznete nedopalek cigarety (get butt). Vyjděte z domu předním vchodem a dejte se na

východ až k zahrádce obehnané živým plotem. Najdete tam mrtvolu Glorie (search body), kterou oberte o všechny věci. Zpět do domu, ale ne salónem nebo pracovnou. Předním vchodem vyjděte zase ven a případně ještě jeden obraz na jih a stanete se svědkem rvačky mezi Rudym a Clarencem. Vratte se zpět do salónu a až odejde Fifi z místnosti, nakrmte papouška sucharem (give cracker to polly). V knihovně prozkoumejte péra (examine feathers with monocle), ještě než přijde Jeeves. Jakmile odejde, běžte do jídelny a potom do pracovny.

## Akt V:

Nejdříve jděte ven a někde v západní části zahrady najdete oříšek boty a váleček (examine footprint with monocle, get rolling pin, examine rolling pin with monocle). V kůlně si vezměte lampu a podivejte se do kočáru (get oil-can, look in carriage), vše co najdete, prozkoumáte samozřejmě monoklem. Další mrtvola je budou ve stáji nebo v růžové zahrádě (search body). Pak zpět do domu do Fifina pokoje. Potom si pospěšte do levé tajné místnosti v horním patře a pozorujte Colonela a Lillian (push armoire, look holes). Procházejte nyní také dlouho tajné místnosti, dokud neucítíte parfém. Podívejte se nejdříve do jídelny, salónu a nakonec do Colonelova pokoje. Je-li tam ještě, chodte po domě tak dlouho dokud nezmizí.

## Akt VI:

V koupelně prohledejte koš (search basket) a nalezenou láhev (get bottle, examine bottle with monocle). Jděte do pokoje Fifin, prohledejte obě mrtvoly (search bodies, examine decanter with monocle). V pravé tajné místnosti se podívejte skrz oba obrazy (push armoire, look holes), v salónu dejte Polly zase jeden suchar (give cracker to polly) a prozkoumejte sklo (examine glass with monocle). Zajděte k domečku Celine a zaklepjte (knock door). Vratte se do domu skrz pracovnu a pak zase vyjděte ven.

## Akt VII:

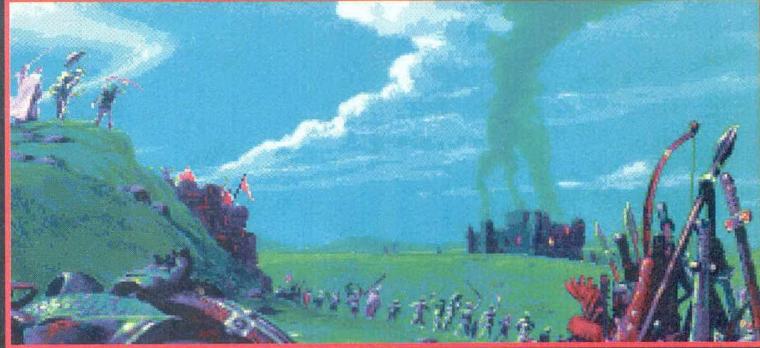
V salónu dejte Polly zase jeden suchar (give cracker to polly) a jděte do pokoje Rudoho a Clarence. Přečtěte si Clarenceův deník (read notebook), jeho mrtvola najdete v koupelně nebo ve Wilburově pokoji (search body). V Lillianině pokoji otevřete kufr a přečtěte si její deník (open suitcase, get diary, read diary). V pracovně prohledejte skříň (look cabinet, look case, look gun) a jděte ke kapli. Uvolněná prkna vylomte (ply up floorboards with crowbar), přečtěte si nalezenou biblu (look in hole, get bible) a pomodejte se s Celií (pray with celi). Podívejte se na Lillian v dětském domečku (open door), pak jděte do stáje a dejte koni mrkev (give carrot). Nyní již můžete otevřít vrátku a vstát si ze stěny lucernu (open gate, get lantern). Vylezte na zvonici a naolejovte zvon (oil bell), slezte dolů a zatáhněte za provaz (pull rope with cane, get crank). Vratte se do domu hlavním vchodem a naolejovte hledí rytířského brnění (oil visor), otevřete ho a přečtěte si zprávu (open visor, get handle, look note). Jděte do zahrady s živým plotem a prohledejte sochu (examine statue with monocle, look statue) a vložte páčku do kovové desky a zatočte ji (insert crank in plate, turn crank). Tajnou chodbou dojdeš až do hrobky, věmte si sebou lucernu (get lantern) a otevřete Rubyho hrob (ply open rubys vault with crowbar). Seberte pytlík (get pouch) a opusťte hrobku předním vchodem (unbar door). Vratte se do domu do Lillianovho pokoje.

## Akt VIII:

Na vstupních dveřích domu je připichlý vzkaz, po přečtení (read note) jděte k zahrádce s živým plotem a prohledejte mrtvolu (search body). Vemte si klíč, patronu, revolver (get key, get bullets, get gun) a nabijte revolver (load gun). Ted se rychle vratte do domu a jděte na půdu. Odemkněte dveře (unlock door), věhleňete dovnitř a zastrilete Rudyho (shoot rudy). Tak a tim váš těžký úkol skončil!!! Nashledanou u dalších adventur se těši.

S. S. C.

+15



**M**yslete si o mě, že jsem konzervativní puritán a zpátečník, ale já si prostě nemohu pomoci. Za nejlepší strategickou bojovou hru považuji stále hru POWERMONGER firmy BULLFROG. Chtě nechtě potom každý další strategický kus software mimovolně a podvědomě srovnávám právě s touto hrou. Strategických her vzniklo od časů POWERMONGERA požehnaně. Některé by je mohly předčít technickým provedením, jiné možná obsahovaly nové a originální nápadы. Celkově jsem však nenašel jedinou strategii, která by se hře POWERMONGER mohla rovnat. Neznamená to ovšem, že by dobré strategické hry neexistovaly. Po pravdě řečeno, spíše opak je pravdou. Softwarový trh je v poslední době zahrnován takovou hromadou novinek, mezi nimiž je místo i pro dobré, ale opravdu dobré strategické hry. Mezi jednu z her, která se hře POWERMONGER přiblížila proklatě blízko, patří hra, která má shodou okolností v názvu výraz pro sílu, i když jde jen o slovní hříčku. Název hry již víte z nadpisu, a tak jen připomenu, že STRONGHOLD známená pevnost, tvrz, ale to už asi také víte z obrázků všude okolo těchto rádek, takže slovní rozbor necháme na jindy.

Po sladkém filosofickém úvodu se snad již konečně dostaneme k jádru a k informacím, na které pravděpodobně většina z vás čeká. Takže co se tady vlastně děje. STRONGHOLD je jedním z posledních výtvorů firmy SSI. Můj první dojem z této hry je, že SSI ještě stále nezačala ztrácet dech, nápadы ani dobré programátory. STRONGHOLD je velice originální hrou. Jedná se o jakousi kombinaci fantasy - strategické hry s bojovou hrou s klasickými prvky D&D a AD&D. Stručně jde asi o tohle: na počátku hry si hráč zvolí postavu, která ho bude zastupovat ve všechny herních. V praxi to znamená, že si podle klasických schémat her DUNGEONS a DRAGONS vygeneruje postavu s jejimi obvyklými parametry - sila, inteligence, moudrost, charisma, obratnost atd. atd. Podle těchto vlastností potom stačí jen vybrat rasu/povolání jako ve většině ostatních her SSI - kouzelník, bojovník, cleric, trpaslík, elf, hobit či zloděj a zvolit místo pro hlavní pevnost. Když je pevnost postavena, což obvykle chvíli trvá, rozvíhá se klasický scénář strategy her - je potřeba vybudovat obydli pro nové přistěhovance, stavět farmy a pěstovat potraviny, zabírat stromy a vytvářet lesní porosty, těžit nerosty, vybudovat sít klasických fantasy služeb - krámy, kouzelné školy, tržiště, skladističky, arény, zlatníctví, magické mlýny, pekárny, hájovny, strážní věže, obranné valy a nejrůznější další stavby pro blaho lidí a pro zvýšení zisku. To všechno navíc v naprostu originálním zpracování; vektorová grafika krajiny je poseta detailně prokreslenými budovami, stromy, kameny i postavami lidí - viz obrázky.



## STRONGHOLD



Jakmile je vybudováno dostatečně soběstačné a výnosné sídlisko, je čas pro zkvalitňování jednotlivých staveb (UPGRADE), což znamená rozšíření kapacity či zvýšení zisku, obvykle za těžké peníze. Z domečků se stavají rezidence, ze škol univerzity, z políček vinice, ze stromečků temné hvozdy. Čím kvalitnější stavby jsou, tím větší zisk a větší počet obyvatel. Je ale třeba starat se o bytovou otázkou a stavět domy v předstihu, je nutné dbát na dostatečné množství zásob potravin na zimu, stavět banky pro skladování peněz, kterých (obvykle) přibývá a přibývá. Nejbáječnější ale je, že když člověka omrzí rozvíjet stále jedno sídlisko, stačí jen zvolit jiné místo, vytvořit nového hrdinu, postavit nový hrad a koloběh stavby se rozebíhá novono. Jenomže v tomto případě je nový hrdina poddaným hlavního „šeфа“, resp. hráče, a tak veškerá jeho činnost je plně ovladatelná a jeho kapacity lze plně

využít pro blaho říše. Je tedy možné vytvořit až pět nezávislých městských civilizací složených z různých ras. Je pochopitelné, že každá rasa má jiné charakteristiky, jiné výhody a nevýhody, ale také jiné stavby - zatímco elfové mohou sázen stromy a zvyšovat tak pravidelný zisk (income), kouzelníci staví univerzity, kde mohou trénovat, zloději ovládají hry, trpaslíci kovárny atd. atd.

STRONGHOLD ale není jen měrumilovným vytvářením městských civilizací a radostnou spoluprací různých ras. V zemi se totiž již od pradávna vyskytuje bytost, které nemají ani ponětí o tom, co je život v míru. Tak se občas stane,

že některé z těchto bytostí - obrovští marvenci, štíři, žáby, vlci, goblini, orcové, upíři, medúzy, čarodějci či nejrůznější jiná havěť zatouzí po slávě a zaútočí na poklidnou civilizaci. Potom už není možné zvolit jinou cestu než boj. Tady se ukáže další klad STRONGHOLDU. Každá postavič-

Název hry: Stronghold

Firma: SSI

Rok výroby: 1993

Typ hry: strategie

Na počítač: MS-DOS

Originalita	80	XXXXXXXXXXXXXX
Zábava	60	XXXXXXXXXXXXXX
Prostředí	70	XXXXXXXXXXXXXX
Grafika	85	XXXXXXXXXXXXXX
Hudba	60	XXXXXXXXXXXXXX
Efekty	60	XXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 72%

Poznámka: Pozor na draky!



ka ve hře má totiž svoje obvyklé vlastnosti jako zkušenosť, úroveň či zásahové body. Zkušenosť lze nabrat buďto učením nebo právě bojem. Perfektní je ale nejen to, že zkušenější charakter umí nové věci (kouzelníci silnější kouzla, bojovníci se lépe ohánějí mečem), ale i jejich postavičky a obrázky se změní (narostou jim delší vousy a dostanou sveřepější výraz tváře - vážně, každá postava má i svůj obrázek!!!). Mnohdy je nutné pro boj s obzvláště zarputilým nepřitelem vyrobit speciální zbraně, brnění a ochranná kouzla - o to se ale stará každá civilizace sama. Jakmile dojdě k napadení, je nutné zmobilizovat veškeré dostupné síly a čelit útoku až do zničení všech nepřátel. STRONGHOLD umožňuje jednak pohled přímo na bojiště, kde hrstka kouzelníků, bojovníků či elfů bojuje proti horám odporných nestvůr, ale je naštětí možné i nechat souboj proběhnout bez povšimnutí, což je mnohem rychlejší.

Hra není samozřejmě bezúčelná. K vítězství je ale obvykle potřeba buďto dosáhnout hodnosti Císaře (hlavní hrdina je povyšován za úspěchy v boji i za úspěšné vedení hospodářství města) nebo jen zničit všechny nepřátele. Ač to zní snadno, nic tak jednoduchého to zase není.

Abychom nechali místo i pro druhou stanu mince, podívejme se na drobné chybky této hry. Za největší nedostatek považují možnost volby. Hra nabízí šest základních světů a jeden náhodný scénář, ke kterým je přístup již od samého počátku. Po dokončení toho kterého světa se nestalo zhola nic, kromě zápisu na listině výsledků. Neexistuje tedy žádný vývoj - od slabších a jednodušších nepřátel ke složitějším, od menších k větším světům atd. Nelze tedy tu hru „dohráti“, ale jen „dokončit“ všechny světy, což je škoda. Na pomalejších počítačích je hra poněkud pomalejší (logicky), což je sice pochopitelné vzhledem k jejímu rozsahu, nicméně se tím trochu ztrácí část atmosféry.

I přes drobné nedostatky je STRONGHOLD stále hrou, která člověka na první pohled zaujmne, na druhý začne zajímat, na třetí pohled vtáhne a alespoň dluho nepustí. Stojí za zahrání, protože něco takového už tady dluho nebylo. Doufejme ale, že nejde o poslední výkřik do tmy se strany SSI a že podobné výtvory uvidíme častěji a častěji. Snad...

ICE

